

HKABC ABC
PlayStation 2 性能、前境、秘聞大剖析
1999年9月24日
110
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
專業級攻略
攻略附錄FRONT MISSION 3
WILD ARMS 2nd IGNITION
三一萬能俠大決戰！
CLIMAX LANDERS
機動戰艦NADESICO THE MISSION
SD GUNDAM GGENERATION ZERO
拳皇'99 Millennium Battle
完美版
隨書贈送
遊戲誌TGS'99秋
現場實況VCD
九月份兩大重點展覽
PlayStation 2 氣焰攻陷幕張
現場直擊報道 TOKYO GAME SHOW '99 秋
音樂遊戲主導市場
總結回望第37屆 AM SHOW
BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE
FINAL EPISODE... FATE AND DESTINY...
售價港幣35元正
4 895011 311100
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED

精華結集・全新編撰

一本結集 GAME PLUS 遊樂誌 及 遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE 近兩年心血的增刊號
將於9月15日正式誕生！！



GAME PLUS 遊樂誌 別刊第一擊

All About Dreamcast 98-99

DC大全書

絕對是DC FANS必攜之一冊

- 攻略多達16個
- 買機入門敎晒你
- DC全遊戲評分落齊
- 收錄DC出機以來所有遊戲
- 收錄99年9月前所有秘技
- 爲你介紹所有熱門新作

無論你
——無機想買機
——有機想買GAME
抑或
——純粹睇睇DC有幾正，
此書都絕對不能錯過！

記住：9月15日約定你！

LOOK!編輯TALKING

重生的黑龍話

◆今期書實在是辛苦死了，因為除了本身的《G GENERATION ZERO》攻略外，又要製作《BIOHAZARD 3》的國內版攻略本，不過，最辛苦的還是J.J君，這《BIOHAZARD 3》又是第一本《遊戲誌》正式在國內發生的攻略本，這將是一個好開始呢！之後，希望國內的讀者能多多支持啊！(←廣告)
◆噢！大家有沒有看過《BIOHAZARD 3》的電視廣告呢？精不精呢？不俗吧！當然，是由專業人仕製作的，呵！呵！呵！(←廣告)
◆嘩！今次真係大陣仗，事關今次嘅「TOKYO GAME SHOW」VCD製作可説是全港最專業的了，相信單是利用的器材已經是非一般雜誌能使用，而且又有出色的剪接及配音、配樂，以前的也只是「粗嘢」而已。(←廣告)
◆9月15日，終於可以比正常推出日期早一天看到最新一集的《新世紀CYBER FORMULA SIN》Vol.4，真是要多謝「石丸」的兄弟們，多謝！現在返貨的速度實在比之前快了許多，值得多多支持！
◆「三色台」真係從善如流，早輪黑龍話過他們的《勇者王》缺了開場之前的兩三分鐘內容，在過去了的9月12日所播映的一集之中已經改善了，而且連OP也用回「原有速度」，真是值得一讚。

假如我再寫下去……J.J話

■這次製作《BIOHAZARD 3》的攻略本，實在是最忙的一次，既要瘋狂寫稿的同時，又要為新工作籌備，間中又要回公司開會，安排新人的面試，之後又有10月1日CAPCOM《BIO 3》比賽的細節，與天行社阿良交換《BIO 3》的情報，還有《BIO 3》的電視廣告……不知各位早幾天有沒有在無記看過？
■過往寫編者話一向會有「亂K太郎」陪在下一齊遲，但這已經成為過去，唉……以後豈不是要早點交編者話？
■談起《BIO 3》的廣告，最初本來是打算製作一個較長時間的，不過最後因為要配合播映時間而變成現在各位所看的10秒版本，而負責剪片的ERIC則聲言會在今期的VCD內製作一個20秒的「DIRECTOR'S CUT版」，期待期待。
■假如閣下今期所買的是完美版的《遊戲誌》，那應該會發現今次我們製作的TGS'99秋VCD有很高質素，原因是負責製作的班底是一班平常拍慣電影的專業人仕(《BIO 3》的廣告也是由他們製作的)，所以絕對值得一看再看。
■今次製作《BIO 3》攻略本，導致陪女朋友的時間大減，幸好老闆答應出書後給在下一天假期，一定要好好休息，補回足夠的時間給女友……
■先是十號風球，再加上台灣大地震，這兩星期的天災真是愈來愈多，而且更有人死有人傷，希望不要再發生這種悲劇吧。
■雖然還有很多東西可以寫，但在下其實並非應該可以花這麼多時間在編者話的狀態，還是留待下次再講了。

忙得不亦樂乎的時雨話

▲ 嘩！本來以為《fm3》的故事分開兩邊，應該不會太長吧！怎料到它總共有成120關以上，令筆者大失預算……
▲ 有生以來第二次遇到10號風球，市面雖然搞到好大劑，但自己卻絲毫感覺不到風暴的厲害，因為由8號波至10號波，之後再改掛3號波的整段時間，時雨都留在公司內趕稿，風平浪靜……
▲ PS2的設計有點似(其實好似)大陸VCD機……
▲ 據MARKS和網上的消息，在GAME SHOW展出了的《VOOT》效果極佳，最重要的是它對應對戰CABLE，筆者的期待度因此突然由70暴升至100！
▲ 我到底幾時至有時間坐低玩《C&C》呢？
▲福田兄，要玩MAGIC現在係時候啦！快D跟我學啦！嘻嘻！(這叫《惡魔之勒令》DIABOLIC EDICT……)

短髮的小璘——

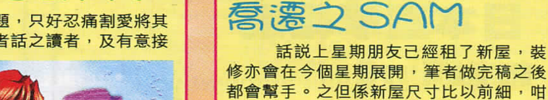
★沒想到竟然會有讀者Send貓給小璘的，真的很驚喜啊！非常多謝那些讀者哩！(○^-^○)
★終於也將留了兩年多的頭髮剪掉，之前曾為了剪什麼髮型而猶豫了一段時間，到出門前還是決定拿林原惠的CDs來作參考…
★ 專誠為了Homepage Top Page而畫了一幅《守護月天》CG畫，可是因為功力未夠覺得不太滿意，一定要繼續努力才可！
★很多謝MS的生日禮物和替小璘買東西，THANK YOU！



山寺良牙……要錢唔要貨？

☆本人最近搬家，可是因地方淺窄及位置問題，只好忍痛割愛將其珍藏漫畫出讓，現誠意邀請各位若看到本編者話之讀者，及有意接受該等漫畫之仕，請來信與本人接洽，價錢可再商議。
《福星小子》(又名《山T女福星》)尖端中文版第一版全套28冊
《空中雙響炮》尖端中文版全套10冊
《貓之眼》香港+台灣中文版全套18冊
(c) 富士通





喬遷之SAM

話説上星期朋友已經租了新屋，裝修亦會在今個星期展開，筆者做完稿之後都會幫手。之但係新屋尺寸比以前細，咁咪會唔夠地方打麻雀？

回到童年的悟空

今期要開始做「包乞食3」攻略，如果可以俾我照抄份別冊攻略你話幾咁好，不過冇咩可能，都係要靠自己，希望做完之後質數會有咁上下，唔好失禮街坊。
◆女友開學第一日已經有人追，真係唔明點解果個人會咁大膽，成間城大咁多女仔，點解偏偏睇中我果件？
◆頭先睇完「壹仔」，見到入面有兩版係關於BIOHAZARD3，不過佢係講翻版而唔係原裝，內容大至上係話隻「乞食3」翻版會賣到十五萬隻，睇完覺得好好笑，居然可以大搖大擺咁講翻版，莫非當海關冇到乎？
◆最後一句，希望會有人睇到，下期將會有「WINNING ELEVEN 4」全人名表，同其他有關介紹，敬請留意！！

SlumSlum的阜林三郎

這兩個星期總是沒精打彩的，不論什麼事都難提起勁去做，再加上一個十號風球，整個人當堂陷入Meltdown的邊緣(臨死的哥斯拉？)……不過在幾番「勉強」下，寫編者話時工作總算完成了七七八八，好險……本來託會到TGS的MS及Marks買東西，怎料一個十號令他們大失預算，幸好還買了一點兒東西回來給本人。看來餘下的錢還是會跑到何老闆的口袋去……算吧，已好幾個月沒給他「使費」了。

日前幾經波折，終於給兄弟們拉了出去玩《355》，基本上在日本的那個惡夢還是揮之不去……他們還要本人當教練……本人只好説：揀Training由電腦做吧，我不懂。不過還是很佩服那些一袋銀仔(用上膠袋最少也有二三十個吧)還是學不會的傢伙，富有富有。與其這樣，不如花多一點真真正正的學車吧。

還有兩週便推出《球會》，到時本人及本人那台DC相信會忙過不停。

超級忙碌的MS話——

◆相信現在沒有人會比筆者忙碌，首先為了追回《WILD ARMS 2nd》的進度已令筆者無了大半條人命，雖然筆者早已將遊戲完成，但是因為製作攻略的時間和版位極度不足，使到在書內刊登出來的攻略進度極為慢……真是不能原諒自己…希望讀者們能原諒筆者的無能…(>_<)
◆除了要當《WILD ARMS 2nd》的攻略之外，筆者還要飛到日本看SHOW，回港後還要趕SHOW的稿件……OH！NO！當日已是星期二了……還有7大版……神呀！請給我多一點時間和精神……
◆不知道大家對《WILD ARMS 2nd》有甚麼看法？當中包括故事、人物和世界觀，當然還有筆者的攻略(^_^;)，若是你們對它有意見不妨寫信來分享一下，因為筆者頗喜歡遊戲的故事。
◆小璘…不要這樣…快還返張相底給我…那可是…(T_T)
◆這次日本之旅真的要命，不死得已可叫「好彩」，因為在出發的前一天，筆者沒有睡覺之餘，還冒着10號風球的危險跑到機場，豈料到班機被取消(←當然的)，為了能以最快速度到日本而在機場逗留一整天，這次的「機場一日遊」真不好過，到了日本之後除了在GAME SHOW做苦力外，每晚都要3時才睡，第二天則要7時正起床，回港後雙肩痛得要命，就如雙臂殘缺一樣……所以說不死得真的是好彩……

MARKS：痛苦、痛苦、疲倦、疲倦

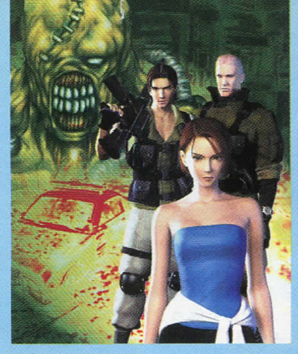
由於今次筆者需要為大家報導GAME SHOW的關係，所以要遠征日本，不過今次真的黑黑黑……仔。為何筆者會這樣說，因為颱風約克來港之日，正是本人出門之時，因此筆者與MS需要滯留了機場一整天，而且疲倦非常。

福田君話——

現在趕稿中，心情極度煩躁。
各位有閒錢就要買Hysteric Blue的CD來聽啊。
最近又再坐過山車，看來自己將快吃不消。
幾經思索，暫時都無法找到更好的解決方案，真失敗。
還是別再這樣了，到了明天還許會有轉機的！
P.S. To Laruku谷的各人，在下始終認為《虹》是最經典的 (^_^)

噢！camp的真義-IKI話

上星期筆者去了O"camp，本來諗住「玩」班「新鮮人」(FRESHMAN)，點知唔去猶自可，一到步就發現‧‧‧‧OH！點可以咁　諗l估不到他竟然‧‧‧‧，她原來‧‧‧‧「他」(她？)仲要‧‧‧‧好好一個O"camp卒之變　驢u μ κ φ η ω」(下刪5000字)‧‧‧‧唉！總之一句，好在唔駛一同上堂，如果唔係相信我將會成為系中出走率最高的二連冠。(正經講句：搞O"camp真係好辛苦，我好佩服你們！)
◆ To日日野及山寺良牙：歡迎你們加入比「樂高打交聯宜會」更好玩的「CYBER激腦隊」，嘿‧‧‧‧嘿‧‧‧‧嘿‧‧‧‧
◆《Getter Robo大決戰》總算冇令我失望，同時，最新的手提版《Beatmania》好似有Maginger及Getter的歌曲‧‧‧‧咁幾時買好呢？





遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.110目錄 1999年9月23日

詳盡攻略 雙線齊發

隨書免費附送

FRONT MISSION 3戰術指南(激鬥篇)

遊戲誌突發組 兩大日本直擊報道

其貌不揚・內涵搭夠

日本直擊報道

哈！究竟「I.E.」同「Netscape」邊樣好啲？



NOTES FROM EDITOR

今期書真係充滿驚喜，首先是 10 號風球，令到本來非常緊逼的工作時間變得更緊逼，而且加上要製作一隻非常精采而且專業的「東京遊戲展 VCD」，時間便變得更珍貴了！

另一方面，這個星期大家一定只會看到一隻遊戲，這便是大家期待已久的《BIOHAZARD 3》，而依各大小遊戲店老闆所說，這遊戲將會是這一陣子最好賣的遊戲，大家也買了嗎？當然，在這裏亦要賣一賣廣告，事關《遊戲誌》的《BIOHAZARD 3》攻略本亦會同時推出，真是非常的感動啊！

噢…上期的 VCD 最後的 15 分鐘好看嗎？好看的話大家一定要多多捧場，事關以後的 VCD 也會加插這種的內容，由全新的隊伍拍攝，全部專業的製作，包大家會睇到「悶」！（赤目黑龍）

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

熱點新作

GP 樂園

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、神皇、時雨、一輝、阜林三郎、SAM、悟空
◆特約筆者／超音潛艇、鈴奈
◆封面設計／KAN、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、�水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

情報Guide

特派情報員：福田、時雨、山寺良牙

BIOHAZARD 3比賽詳情公布

由遊戲誌與CAPCOM共同舉辦的CAPCOM GAME SHOW，其中一個焦點環節就是《BIOHAZARD 3》比賽，現在終於收到有關這個比賽的資料。據知今次是挑選《BH 3》裏面的隱藏迷你遊戲「THE MERCENARIES ~OPERATION MAD JACKAL」，假如你有幸能夠成功報名比賽兼且已取得這個迷你遊戲，那麼就要早點練習了，因為估計各界BIO神鎗手的實力應該是不相伯仲的，所以練習實有着數。至於屆時要選用哪一名角色來比賽，暫時要賣賣關子先，到時大家就會知道答案。(遊戲誌編輯部)



BIOHAZARD 3比賽獎品

冠軍	港幣1000元現金獎、《BIOHAZARD》精美禮品包、《BIOHAZARD》遊戲套裝、獎盃、原聲大碟
亞軍／季軍	《BIOHAZARD》精美禮品包、獎盃、原聲大碟

NAMCO新作一籮籮

在9月10日，NAMCO在其本社舉行了恆例的軟件發表會，當中包括有備受注目的RPG第三作《TALES OF ETERNIA》、PlayStation 2參入作《500GP(暫稱)》與《新RIDGE RACER(暫稱)》、和快將推出的《DRAGON VALOR》、《NINE NINE迷偵探》及《RESUCE SHOT BU-BI-BO》。在此特別要提提《TOE》，不但維持製作班底人設更是找回《TALES OF DESTINY》的いのまたむつみ負責，動畫方面不用多説當然是PRODUCTION I.G製作啦，絕對是熱切期待之作；預定2000年發售。至於另一話題作《新RR》畫質固然不用置疑，不過最有趣的就是加入了名叫「深水藍」新RACE QUEEN，至於詳情大家就要留意我們日後的報道了。(福田)



■新一代RQ深水藍





■《TALES OF ETERNIA》





■《新RIDGE RACER(暫稱)》

日本又有GAME SHOW舉行？

東京GAME SHOW才剛剛結束，但日本方面又傳來了另外一個新GAME SHOW的消息。這個名叫「MEGALOPOLIS」的新GAME SHOW將於10月23日(六)至24日(日)在仙台舉行！參展的廠商陣容盛，包括了SQUARE、任天堂和CAPCOM等有名遊戲商，如果讀者們打算在這段時期前往日本旅遊的話，不妨考慮前往參觀一下。(時雨)

「MEGALOPOLIS」網頁：http://www.mwnet.co.jp/IBS/verstand

FF 9正式發表…？

在今屆東京遊戲展'99秋的SQUARE攤位裏，令人失望是沒有關於《FF 9》的任何發表，可是如果有看過攤位派發的小冊子，就會在最後一頁發現有關「11月23日有重大事件發表」的情報。其實在業界內已流傳了一個消息，就是SQUARE正為秋冬兩季的攻勢而積極部署，其中包括在11月會連續推出《CHRONO TRIGGER》與《CHRONO CROSS》，至於傳聞容量高達6 CD的《FF 9》更會在11月23日舉行發表會。慢着，11月23日和「1、2、3」好像很接近…(福田)

※臨截稿前消息，名為《SQUARE Millenium》的發表會的確是在11月23日假橫濱舉行，到時將會公布某大作(？)與及以PlayStation 2作為中心的軟件，它們將會是SQUARE來年的重點出擊作品，大家必定要留意啊！



FF 10將會對應PS 2通訊機能

SQUARE社長武市智行於本月17日在CESA舉辦的一個懇親會上，公開表示未來的《FF》系列(即是《FF10》以後)會充分利用SCE發展的網路ADAPTER，讓玩者在自己玩遊戲之餘可以和其他玩者交換資料，或下載新的影像，不再局限於原來的遊戲之中。而且它不會只對應寬頻網路，即使玩者使用普通的電話線也可以享受到這新機能。不過按現時的資料來看《FF10》依然會是傳統的RPG，到底我們何時才可以玩到《FF ONLINE》呢？(時雨)

白天攞影得我靚唔靚



若是有看到《腦情組》的話，便會得知TOMY會發售一部高質素又價廉的數碼相機「Mexia」，不過在同時據有關方面透露它會與BANDAI合作，推出一個可以將相機連接到Wonder Swan的部件，用Wonder Swan的畫面來看相。這組部件是一條連接線與及連接帶，暫名為「Wonder Mexia」，它的特色除了可以觀看相片外亦可以將相片作加工處理，例如：面相占卜、寫字上去、甚至是變形也可，現在這個部件仍在開發中，預計2000年春天發售。(山寺良牙)

BANDAI引入遊戲新網絡技術

利用互聯網來進行各種通訊對戰或郵件下載等，似乎已是下一代手提遊戲機的標準設備，但BANDAI卻好像先知先覺般正着手下一輪計劃。BANDAI目前與NTT DoCoMo電話公司與及美國SUN MICROSYSTEM合作，進行利用攜帶電話將遊戲軟件資料從互聯網處下載到遊戲機裏，並且會在10月開始進行試驗，明年中左右投入服務。

雖然任天堂也有利用網絡下載遊戲到手提機的計劃，可是BANDAI此着卻是瞄準攜帶電話的市場，再配合SUN MICROSYSTEM的高水平技術繼而發展這項服務。現時該服務的名稱和收費尚未決定，但已知道是會利用DoCoMo和SUN兩者共同發售的新式網絡對應電話「iMODE」，它使用了Java技術令其可以播放動態畫面，大幅度增強競爭能力，看來任天堂真的要想想法子了。(福田)

Wonder Swan限定特惠版

BANDAI在11月上旬將會推出合共4款的Wonder Swan套裝，全部都是透明藍主機加上一款遊戲而成，分別有《GUNPEY》、《數碼暴龍》、《風之古羅亞》與及《SD高達》，售價只需6800日圓，相當抵買。(福田)

PS 2推出大容量硬碟

為配合現正開拓的網絡業務，SCE宣布將會在2001年推出容量高達50GB的硬碟供PlayStation 2使用，原因是利用它的電子配信服務(e-Distribution)將可以接收各種各樣的資訊，甚至是把整個遊戲下載回家去，非常便利。繼SCE花費大筆金錢和美國Cable Vision合作建立完善的CATV網絡後，這消息已明顯指出SONY最終目標是透過網絡通訊，來將整個消閒市場統一化(遊戲機、電腦、家庭影院)。可能會有人問50G硬碟的價格必定會很昂貴，但SCE社長久多良木健則認為到2001年網絡開始完善時，50G硬碟僅需一萬多日圓而矣。(福田)

SONIC TEAM新作PSO的真正身份 PHANTASY STAR ONLINE！！

SEGA在剛剛過去的東京GAME SHOW中，終於公布了SONIC TEAM四隻新作中的最後一隻，代號《PSO》的情報。不出外間所料，《PSO》果然就是《PHANTASY STAR ONLINE》的簡稱！據製作人員透露，玩者可以在網上與其他人合組成4人的隊伍進行冒險，但隊伍和隊伍之間能否有所接觸和溝通則仍未清楚。至於遊戲發售日現時暫定為2000年內。（時雨）







■《夢幻之星ONLINE》

SNK加入手提機INTERNET戰團！

繼任天堂和BANDAI之後，SNK亦公佈了他們將會為NEO GEO POCKET COLOR推出連接INTERNET用的通訊ADAPTER，亦即是說現行3部手提遊戲機在未來都會發展上網機能。這個ADAPTER的機能包括了E-MAIL、新聞、下載附加遊戲機能和修正檔案，遲些SNK更會推出對應INTERNET的遊戲。這ADAPTER暫時預定在於今年冬季推出。（時雨）

DEAD OR ALIVE 2移植PS2？

最近在網上盛傳TECMO的街機遊戲《DEAD OR ALIVE 2》將會移植至DC和PS 2。由於《DOA2》是以NAOMI底板製作，説它一定會移植至DC相信沒有人會懷疑（事實上《DOA2》已確定會在美國推出DC版，並預定2000年3月發售）。至於PS 2版的傳聞，TECMO方面暫時沒有任何公佈，但以前《DOA》也曾經由SEGA的MODEL 2移植至PS上，所以《DOA2》移植PS2絕對是有可能的。（時雨）



■《DOA2》真的會推出PS 2版？

再向全機種制霸邁進一步

由TAITO所開發的著名列車模擬駕駛遊戲《電車GO！》，在各個家用機種上推出以及決定推出NGPC版後，現在再決定將會於Game Boy Color推出《電車GO！》，不過這個移植版本並不是由TAITO自行移植，而是由一間名叫Cyber Front的公司負責。今次這個版本會將《電車GO！》第一代路線移植，特色是是所有車站間的所有路線，會因應每次停車的準確度而取得不同的「印仔(Stamp)」，當然能0cm停車的話會取得特別的印仔，只要將所有印仔取得後，便可玩到新加的隱藏路線，此外路線的彎角亦會表現出來。在玩成版面後可以取得一個密碼，在日本方面更可用這個密碼用換取特別商品。（山寺良牙）

由遊戲演變而來的動畫再度上畫

PlayStation的名作角色搶演遊戲《Wild Arms》，相信有很多人早已便知會將其動畫化，不過現在上映日期終於落實，會於10月18日開始於日本放送協會(NHK)的衛星廣播電台「WOWOW」播出，並名為《Wild Arms TV～Twilight Venom～》，全套共26集，逢星期一晚上7時播出。（山寺良牙）

TAITO今財政年度赤字嚴重

TAITO於本月21日公布了它預計今個財政年度（直至2000年3月）將會有達32億日圓的虧損，原因主要是PS版《電車GO！2》的銷量比預期的少，雖然在遊戲推出的3月中共有56萬隻的銷量，但可惜後勁不繼，4月之後的銷量只有2萬，比預期的28萬差很遠。歸根究底，是遊戲不能在《電車GO》熱最盛時推出，可見遊戲延期對銷量有着很大的負面影響。（時雨）



■TAITO不斷推出《電車》，看來好像很等錢用…

PS 2的影響波及電影界！

SCE的社長久多良木健在東京GAME SHOW的演講裏，提到PS2強大的機能令它可以用於製作荷里活電影上。他説現時荷里活電影界已開始全面數碼化，電影不再是錄在菲林上，而是直接由SERVER傳送資料到投映機播放！當到了2002、3年PS 2的機能和網路發展成熟後，PS 2就會參入電影的製作和播放業務。他又透露SONY正在和《STAR WARS》的導演佐治魯卡斯合作，協助製作《STAR WARS》前傳第二集和有關的遊戲！不知這是否代表下集星戰的遊戲版權會由SCE獨佔呢？（時雨）

NEC有份幫手製造PS2的晶片？

大家應該知道DC的3D晶片「POWER VR 2」是由NEC所生產的，但在最近《日經新聞》的PS2特集中，SONY的人員透露他們正希望委託NEC協助東芝生產PS2的晶片，這是因為SONY一向實行「MULTI SOURCE(多來源)」政策，基本上SONY會確保一些自己不生產的零件之貨源多於一個，以避免一旦生產上出了問題後會「全軍覆沒」。加上市場對PS2的期待度極高，SONY不希望在第一批PS2售清後就貨源不繼，因此便考慮和NEC這日本最大的電腦商合作，減低風險。（時雨）

終於有人打破這個局

相信有個不朽的名作遊戲《Pac Man》（俗稱：食鬼）很多人已玩過，但你們有否知道在由誕生至今的20年來，沒有人將這遊戲打爆；如今終於有人打破這個局，在過去7月3日的美國新肯撒斯州，有位名叫Billy Michael的男士，便連續用了差不多6小時完成256版面並取得3,333,360分爆機。而為了紀念這項盛事，加上適逢遊戲亦到20週年，於是在過去的9月15日於橫濱港北東急SC，Wonder Park港北店Pac Man Studio帶同Michael舉行一個名為「Pac Man Festival」的節目，當日除了有訪問外，會場內亦有十分多關連精品發售，同時到會場的人亦可免費任玩食鬼遊戲。（山寺良牙）



很多公仔呀！

一個很有趣的歌劇式角色扮演遊戲《瑪瑙王國之公仔公主》系列，即將推出其續篇《Little Princess瑪瑙王國之公仔公主2》，在日本方面會舉行預約特典，可取得一本「Little Princess原版設定資料集」。同時為記念《瑪瑙王國之公仔公主+1》發售，在秋葉原Messesano本店A館2樓舉行遊戲的展覽原畫、開發資料集與及美麗的圖畫的「瑪瑙王國之世界」，展覽期間為9月22日至10月20日，剛巧遇著到日本旅行的玩家，不妨去去這難得的盛事。（山寺良牙）

去遊樂場玩有著數？

由SEGA經營的大型遊樂場網絡Joy Polis，在今年10月1日為記念「都民之日」（又是中國香港國慶）發售一種名為Citizen Day Passport的通行證，只要當日在設置於東京都的Joy Polis買這個通行證的話，入場費免了之餘設施更可以任玩（當然有些不能）；另外同日亦會發售另一種Citizen Day Pair Passport，這個當然是二人的份量，最適合情侶們了。不過能購入這類通行證的就只限在東京都內住、工作或上學的人，看來這個優惠只有在日本留學的香港學生才有了！（山寺良牙）

"真"拳皇亞洲大會~Round 1

香港SNK將會聯同總代理恆景電子遊戲有限公司，在10月9日及23日於銅鑼灣時代廣場9樓E2，舉行超新作體驗會及"真"拳皇亞洲大會~Round 1，想優先體會SNK遊戲新作的朋友就請到以上地點參加。

比賽詳請

時間：10月9日下午2:00-下午5:00（預賽）
10月23日下午3:00-下午5:00（決賽）

地點：銅鑼灣時代廣場9樓E2

註：截止日期10月4日；
年齡未滿18歲之參加者必須有家長陪同參加；
參加者需自組3人一隊參加；
參賽者請將本表格帶到銅鑼灣時代廣場9樓E2報名
預賽將邀請16隊參賽隊伍參加，最後8強將獲邀請參加10月23日的決賽；
如參加隊伍多於16隊，參賽隊伍將以抽籤形式抽出，參賽隊伍將獲個別通知；
決賽優勝者將獲邀請，參加預定於明年初舉行的"真"拳皇總決賽；
參賽隊伍可選擇自備NEOGEO手掣；

參加表格

隊長姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿年齡：＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

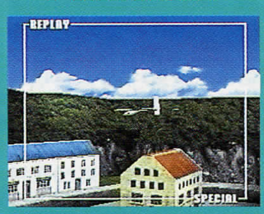
身份證頭3個數字：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

隊員姓名：1.＿＿＿＿＿＿＿＿年齡：＿＿＿

2.＿＿＿＿＿＿＿＿年齡：＿＿＿

專業評壇

Digital Glider Airman



SLG／PlayStation／ASK／5800日圓

山寺良牙

駕駛滑翔機的模擬飛行遊戲，題才方面比較特別；畫質方面就無話可說，意思並不是說美麗，美麗的只有景色而已，最為不滿就是重播時，若是機體放大一些會較好；不過相對來說有值得讚賞，就是可自行再設定機體設定，就算顏色也可，雖然要求有一定空氣動力學的人才會上手，不過這也是好玩之處。

評分：5分

卓林三郎

相信大家都知道飛機飛行的原理，但是真正設計一台滑翔機並要它飛起，卻可能不是大家想像般簡單。這個遊戲正好表現了這一點，雖然只是一台滑翔機，但是只要設計上或控制上有一點兒錯誤，都無法完成每版作出的要求，而屢敗屢試後達成目的一刻，那份滿足感確與真實的非常相似。

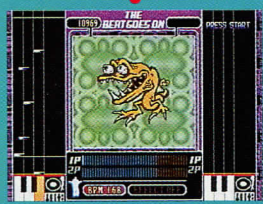
評分：7分

福田

自問好歹也是一個遊戲機編輯，所以理應甚麼類型遊戲都要玩的，但是模擬飛行卻是我的死穴…這隻放飛機遊戲的按鈕雖然很簡單，不過背後的流體力學原理就很深奧，需要好好掌握飛機在空氣中的浮力，說它是模擬飛行又不像，說它是玩搖控飛機又不是。再者，玩多幾次也不大懂得怎樣玩，看來還是要從基本功苦練了。

評分：4分

BEAT MANIA APPEND 4th MIX～the beat goes on～



ACT/PS/KONAMI/2800Yen

SAM

《BM》系列的移植速度真是越來越快，這隻《4th MIX》街機版推出後不久，PS版本亦已經推出，不過今次是「APPEND」，即是要以《BEAT MANIA》的DISK 1作開機碟。另外新歌的難度亦相當之高，對於一個不擅長《BM》系列的玩家來說可會是「比死更難受」呢。

評分：5分

福田

BM自推出至今已有好一陣子時間，APPEND DISC亦一隻又一隻的推出，難道KONAMI真的這樣樂此不疲嗎？不過說真的，這次基本上是以街機版《4th MIX》作為基礎，新增的EXPERT MODE可讓玩者一次過連續挑戰幾首歌，難道亦相應提高了，不論是高手還是初學者都會適合，只是歌曲質素稍為差了少許。

評分：6分

山寺良牙

這個深入民心的音樂體感遊戲，終於來到第4隻Append Mix，不過一如以往，歌曲雖然是改版，而且有些曲真的很好聽，可是難度方面，就絕對像本人這樣的「低手／白痴」也玩不掂，連一首曲也過不到，對於衣初學者來說這Append Disc絕不適合；反而對於超極級高手而言，這會是必買之作吧！

評分：5分

Formula Nippon '99



RAC / PS / TYO / 5800日圓

悟空

一隻速度感很高的賽車遊戲，遊戲的畫面只屬一般，不過開場的影片卻不錯，可能PS好質素的賽車遊戲實在太多，令到筆者覺得這遊戲不是那麼好玩，但筆者不覺得好玩的原因還有一個，就是筆者本身就是不喜愛賽車遊戲^_^。

評分：6分

卓林三郎

說實在的同類遊戲實在推出得太多，令新遊戲製作時要作出突破吸引人。這個《Formula Nippon '99》便是其中一個例子，把Kart、F3及F1合而為一。雖然畫面只屬一般，不過細節部分卻是十分細緻。鏟上草地時會捲起碎草，車會因沾上草而跣呔，這一點令遊戲真實感提高不少。

評分：6分

山寺良牙

賽車遊戲一隻，雖然有很多模式選擇，特別是由「Kart仔」一路升級轉駕方程式，而且開場的難度也十分之正，可是畫面方面則十分粗糙，賽車時的畫面極不流暢，這是此遊戲的致命傷；另外操作方面也不容易，有時覺得好像按下去沒反應似的，不過這其實也是畫面處理速度所影響的！

評分：2分

WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 4



SPT/PlayStation/KONAMI/5800日圓

MARKS

今次第四集的整個系統比《FINAL Ver.》強化了很多，最低限度球員懂得去接球，而且今次的動作更會得到比較大的調整，除了自然之外，變化亦增加了。由於AI的強化而令難度提高了，讓玩者真正玩到足球上的組織性。當中最好玩當然是球會模式，可以挑選出自己最強球隊。不過比較失望就是其中的EDIT MODE，太無聊了。

評分：7分

一輝

隻GAME有幾勁相信唔駛我多講，淨係睇出面街無論「炒」到幾高一樣俾人「掃」晒就知，回說遊戲模式方面，新增的「MASTER LEAGUE」及「OLYMPIC MODE」均十分有趣，特別是前者更可用錢來「買」一隊夢幻球隊，實現各球迷多年的宿願。留意本作改動地方甚多，可能要重新適應。

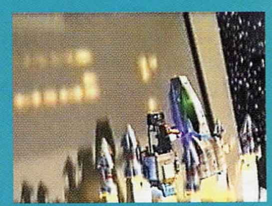
評分：8分

悟空

如果將這隻WINNING ELEVEN 4稱為PS最強足球遊戲，筆者覺得絕對當之無愧，今集球員的動作比上集更細膩，可使用的球技更多，另外今集新增的MASTER LEAGUE，玩者可以使用世界各地有名的球會如曼聯及阿仙奴等，而且還可以收集其他球會的球星到自己隊中，單是這新模式已足夠玩上一段日子，所以筆者給遊戲這個分數。

評分：9分

Star Ixiom



STG / PS / NAMCO / $358 / 行貨

卓林三郎

NAMCO成功地將多年來的SF射擊遊戲集合起來，再加上一些戰略元素製作出這個遊戲。說實在自《Galaxian3》之後也沒有接觸過由NAMCO製作的精彩STG，這次不只來個大集會，還加上了新元素，令到筆者能重溫一下打「烏蠅機」之餘，也能獲得一些全新的感覺。

評分：8分

時雨

在云云太空射擊遊戲中，這是做得最像樣的一隻（記起《超X空要塞》就……），尤其是戰機的操控感極佳，很有駕「太空戰機」的感覺。再加上設定有背景故事和同像，戰略性因此得以提高。但它也不是沒有缺點的，首先那個在畫面中央的雷達不能顯示Y軸，導致索敵時十分不便。此外，遊戲畫面質素只是剛剛合格，某些任務也缺乏了射擊遊戲的爽快感。

評分：7分

福田

很有《星戰》風味的模擬立體射擊遊戲，最具遊戲性的當然是同時帶有故事要素與及立體射擊的CONQUEST MODE，玩者需要一面留意敵人形勢一面和敵軍駁火周旋，難度一點也不低。可能筆者很鍾情以前紅白機版的《STAR LASTER》，所以對此作有點情意結，再加上激昂的BGM玩起來十分痛快。

評分：7分

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

DQ Characters' 杜魯尼哥大冒險2 不思議之迷宮



RPG / PS / Chun Soft · ENIX / 6800日圓

阜林三郎

始終是正統的好！由遊戲背景到系統細節，《杜魯尼哥大冒險2》都比其他同類優勝，難易度調節上比上一集更佳，就算赤手空拳在初段都不太擔心會遇上強敵。而這一集加強了故事內容，不再像以往只為找到寶物，增加了投入感，唯一可惜的是之前太多同類，減低了其吸引力，可能會白白錯過了這好遊戲。

評分：9分

時雨

如果論最近出得最濫的遊戲類型，除了音樂遊戲之外，就首推「不思議迷宮」了。說實在，這遊戲和之前出過的同類型遊戲無大分別，但它勝在夠「完美」，不論在畫面、控制和難易度上都恰到好處，LOAD碟時間又短。如果不是系統太過殘舊，筆者對這遊戲的評價會較高。假如各位是DQ迷，又想買一隻耐玩的遊戲過中秋的話，這會是一個好選擇。

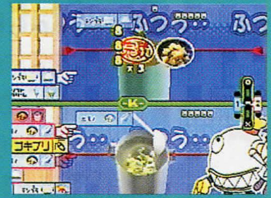
評分：7分

悟空

移植到PS上的杜魯尼可大冒險，在遊戲未推出時筆者是有很多期望的，但遊戲推出所給與筆者的感覺不太好，控制方法一樣沒所謂，但遊戲目的改為前作在迷宮收集金錢或道具將村莊擴建，改為像超任遊戲阿雷沙每攻破一迷宮就將村莊一處解放，筆者覺得用這標題來作目標不及前作好玩，但這遊戲在日本卻得到好評，可能日本人的口味與香港人不同吧。

評分：7分

我的料理



ACT/PS/SCEI/5800Yen

SAM

以烹調為題材的遊戲，以前也曾推出不少，可是近期這隻《我的料理》實在十分有趣。遊戲基本上全以ANALOG手掣的左右STICK來遊玩，而且控制方面也恰到好處，沒有令玩家覺得有操縱困難之感。另外最吸引人之處，就是對戰時的「雜務攻擊」，看似兒戲的攻擊，但運用得宜就能取勝。

評分：7分

時雨

出色的廚師必需有一雙靈活的手，玩遊戲玩得好亦一樣，SONY竟想到將這兩件事串聯在一起，並設計出一大堆MINI GAME，實在不得不佩服SONY製作人員的頭腦。但更厲害之處，是玩者要在各式各樣的MINI GAME之間穿插，應付一個又一個的挑戰，節奏非常緊湊，是近期不可多得的消閒佳品。

評分：8分

福田

在近來的PlayStation遊戲裏面，只有兩隻能夠令我留下深刻印象的，其中之一就是這隻《我的料理》。它完全活用了DUAL SHOCK兩支ANALOG桿的功能，將充滿生活色彩的烹調料理放進遊戲中，單是第一關的切菜、倒啤酒和煮麵已令人深受感動，在此刻我才察覺到原來煮餸都可以變成遊戲，實在太有創意了。

評分：8分

CLIMAX LANDRES



RPG/DC/SEGA/5800Yen

SAM

《CLIMAX LANDERS》絕對是一隻能磨滅玩家鬥志的作品，有膽量的話不妨試試。因為角色在迷宮中被擊倒或中途離開，身上未裝備的道具和未登錄的怪物都會遺失在迷宮中。在迷宮中途被殺倒還好，萬一來到BOSS戰時才死的話就真是欲哭無淚了。（筆者就是最好例子）

評分：6分

阜林三郎

本來利用「自動生成迷宮」，再配合Climax本身著名人物是個不錯的意念，但可能是製作者把重點放置於VMS的小遊戲吧，《Climax Lander》整體的表現只屬一般，並不如EPS的《神機世界》那樣突出。再加上同期有著「祖師爺」《杜魯尼哥大冒險2》，結果很容易的被比下去了。

評分：7分

時雨

起初以為這遊戲只是3D版《不思議迷宮》，玩後發覺它們只是外表相似，內裏卻是兩隻完全不同的遊戲。例如捕捉和育成怪物、強化武器和收集MINI GAME等都是它獨有的要素。只可惜遊戲延期過久，本來是賣點之一的畫面已吸引力不再，加上戰鬥系統竟然是用回指令式，和3D的移動畫面格格不入。更麻煩的是，它和PS的同類型大作《杜魯尼可》撞期……

評分：6分

三一萬能俠大決戰！



SLG / PlayStation / BANDAI VISUAL / 420港元 / 行貨

一輝

唔係話「賣花讚花香」，呢隻《三一萬能俠大決戰》的確是近期一隻「黑馬」佳作，系統方面與《機戰》相若，令人很易上手。但遊戲難易度卻比《機戰》有過之而無不及，故事長度適中，表達方式甚有看電視版的感覺，唯一垢病之處是遊戲每版的時間不一，「三一FANS」必買之作。

評分：9分

悟空

這隻遊戲解決了過往機戰系列的一大缺點，就讀碟速度非常之快，令人玩起來覺得很暢順，過往機戰就是因為讀碟速度太慢而令筆者不想玩下去，但這隻三一萬能俠筆者卻肯花心機去完全它，連一向不愛玩戰棋遊戲的筆者仔可以完成這遊戲，可想這遊戲的吸引之處，不過遊戲有一缺點，在最後一版的敵人實在太強，有數隻過萬能源以上的敵人，最可惡的就是敵人居然筆者殺一隻，敵方陣地就重生出一隻敵人來，這簡單是磨滅筆者的時間和精神，可幸筆者終於可以完成它，真是多謝神恩。

評分：8分

SAM

簡直是超壯觀，以往所有GETTER作品中的機體都會在《GETTER ROBO大決戰》中登場，就連OVA版那隻「真．GETTER DRAGON」也會出現。另外筆者最欣賞就是戰鬥時的回避指令，並不會像《機戰》那種移位方式，而是分體避開敵人攻擊，完全切合GETTER的設定。

評分：6分

POP'N MUSIC 2



SLG/DC/KONAMI/4800Yen

SAM

整體與《POP'N MUSIC》沒有多大分別的《POP'N MUSIC 2》，當中少不免加入一些新歌，但唯一最令筆者目瞪口呆的就是那個從DC DOWNLOAD到VM的MINI GAME。因為當中雖然只得五條LINE，但POP君下降的速度實在太快，根本未睇清楚就已經GAME OVER。

評分：5分

福田

「漢堡飽音符」再次在家用機登場了，老實講此作根本就是《BM》的改版，在相同原理下只是將角色變成卡通人物，與及由5個掣增加至9個掣。今集新增了不少歌曲（當然！），但最要命的仍是那個差劣操制器，稍稍碰到就當做有按過掣，完全離譜，玩多兩鋪就想爑機，難怪這專用操制器在各間店鋪的存貨…

評分：5分

時雨

都是掣的錯……首先，筆者絕不抗拒《Pop'n Music》用9個掣的玩法，論歌曲的悅耳程度它亦比最近的《BM 4th Mix》優勝，問題只是那個專用控制器實在太難用了。在街機因為每個掣都有成隻手咁大，拍的時候方便非常。但家用版的手掣不但「唔就手」，而且靈敏度極高，「hi」一「hi」都當我按了它，玩的意欲因而大減。

評分：6分

優惠天國 COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年10月7日
- ◆影印本無效
- ◆各商號保留優惠券的所有使用權利

N64 HIT GAME優惠券

《實況J League 1999 Perfect Striker 2》
憑券可以$560購買



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

美麗珍藏閃卡 垂手可得

憑券到本店可以$1590購買
《遊戲王》vol.1-5閃卡



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation甜甜套裝優惠

憑券到本店購買「PlayStation主機＋絕版原裝手掣2個＋火牛＋Dance Performance II＋Demo Disc＋Action Replay」
可以甜甜套裝價$898購入



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

想打架？來這處打吧！

憑券到本店購買SNK著名機街格鬥遊戲
《The King Of Fighters 99》
(盒帶版)可作$20使用



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

精彩著名遊戲攻略本優惠

憑券到本店購買以下遊戲攻略本(日文版)可作$20使用
《SD GUNDAM G-Generation Zero》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation超正套裝優惠

憑券到本店購買「PlayStation主機＋兩個透明震動手掣＋兩枝光線槍＋兩張記憶卡＋火牛＋Demo Disc＋Action Replay」
可以超正價$988購入整個套裝



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

手提機著數優惠

憑券到本店可以$320購買
GAME BOY POCKET LIGHT



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

Dreamcast遊戲熱辣辣優惠

《幻影月夜》
憑券可以$310購買
《ESPION-AGE-NTS》
憑券可以$310購買



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation勁舞雙人套裝

PlayStation 主機＋兩個透明震動手掣＋兩張記憶卡＋兩張Dance Performance II＋兩枝光線槍＋Action Replay＋手掣延長線2條
舞繼續勁跳套裝價$1188



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

不用跳到身水身汗

憑券到本店可以輕鬆價$50購買
P.S.專用手指用跳舞氈

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

GAME BOY 必要配件美麗優惠

憑券到本店可以美麗價$60購買
GAME BOY用「叉電＋火牛」

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation遊戲產品特別優惠

憑券到本店可以
$149購買《Tomb Raider III》
$80購買《Silent Hill》
$360購買《聖劍傳說》
$149購買Crazy Rock Guitar結他控制器
$190購買雙人大振動JoyStick
優惠價$280購買Pocket Station
優惠價$39購買原裝手掣







新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

優惠天國 COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年10月7日
◆影印本無效
◆各商號保留優惠券的所有使用權利

著名格鬥家有你參與！

憑券到本店可以$2300購買
SNK著名機街格鬥遊戲
《The King Of Fighters 99》
「盒帶版／行貨版」
(行貨版與日版無異，另附送遊戲海報與人物公仔)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast & Saturn系列大特惠

憑券到本店可以靚價選購

《CLIMAX LANDERS》	超靚價$310
《機動戰士GUNDAM外傳》	超靚價$354
《機動戰艦NADESICO》	超靚價$290
《Cool Boarders BURRRN！》	超靚價$299
《DANCING BLADE任性桃天使》	超靚價$299
NEO GEO POCKET／Dreamcast接續CABLE	超靚價$160

購買二手Sega Saturn遊戲可作$15使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

修理遊戲機現金代用券

憑券到本店修理遊戲機
可作$50使用
(換光頭除外)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

換機換GAME係時候！

舊機換新機
舊GAME換新GAME
(詳情請到本店查詢)
另
購買二手遊戲可作$15使用

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

給各位讀者：

對不起！鑑於最近日本秋季Game Show舉行關係，有大量又新又正的遊戲推出，以致本店未能將優惠及時提供給出版社及各讀者，謹此致歉！但……

我們仍有不少精彩的遊戲等著你／妳們，有……

《BIO HAZARD 3 Last Escape》(PS)
《Chrono Trigger》(SFC)
《DRAGON QUEST I,II》(GB)
《DRAGON QUEST Character杜魯尼可之大冒險2》(PS)
《育成美少女雀士》限定版(DC)
《爆烈無敵BANGAIO》(N64)
《聖劍傳說》(GB／SFC)
《魔法騎士RAYEARTH》(GB)
《他和她的事情》(GB／SFC)
《ACE COMBAT 3》Soundtrack+遊戲(PS)
《創造職業球會》(SS／DC)
《SHINNING FORCE》系列(SS)
《ROOMMATE井上涼子》全套(SS)
《KINGS FIELD》(PS／美版)
《Final Fantasy VIII》(PS／美版)

另外亦有「多款美麗精品」等你選擇，現在只要憑本券到本店購物，便能享有「吸引的優惠」(詳情請向本店查詢)。





新機地　旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)
新機地　香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)







新城997 有腦事件簿



の熱線遊戲流行榜

店鋪提供最新資料！！GPM 最新銷售榜

1 st DRAGON QUEST Character 杜魯尼可之大冒險 2 ~不思議之迷宮~



PlayStation／RPG
■CHUN SOFT／ENIX
9月14日
6800日圓

2nd BIO HAZARD 3 Last Escape



PlayStation／AVG
■CAPCOM
9月22日
420港元

3rd CLIMAX LANDERS



Dreamcast／RPG
■SEGA
9月15日
5800日圓

4th 火炎之紋章 多拉基亞 776



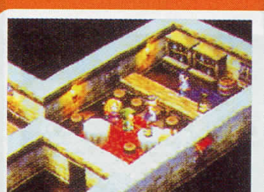
Super Famicom／SRPG
■任天堂
9月1日
2500日圓

5th BEATMANIA Append 4thMIX ~the beat goes on~



PlayStation／ETC
■KONAMI
9月9日
5800日圓

日本雜誌《The PlayStation》10月1日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	DRAGON QUEST VII(ENIX)
2	2	BIO HAZARD 3 Last Escape(CAPCOM)
3	3	ARC THE LAD III(SCEI)
4	5	CHRONO CROSS(SQUARE)
5	-	CHRONO TRIGGER(SQUARE)

熱線遊戲流行榜







1st	THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999(SNK)	153票
2nd	SD GUNDAM G GENERATION-0(BANDAI)	145票
3rd	FRONT MISSION 3(SQUARE)	132票
4th	SOUL CALIBUR(NAMCO)	90票
5th	DINO CRISIS(CAPCOM)	78票
6th	WILD ARMS 2nd IGNITION (SCEI)	61票
7th	CLIMAX LANDERS(ENIX)	32票
8th	STREET FIGHTER ZERO 3~最強流道場 (CAPCOM)	14票
9th	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(KONAMI)	12票
10th	機動戰士GUNDAM外傳 殖民星墜落之地…(BANDAI)	5票

最期待的新作







1st	(PS) BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE(CAPCOM)	125票
2nd	(NGPC) SNK VS CAPCOM(SNK)	109票
3rd	(DC) 莎木 (SEGA)	53票
4th	(DC) 超級機械人大戰 α (BANPRESTO)	41票
5th	(PS) GRAN TURISMO 2(SCEI)	25票
6th	(DC) 魔劍X(ATLUS)	17票
7th	(DC) J-LEAGUE 創造職業足球會 (SEGA)	13票
8th	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica(CAPCOM)	7票
9th	(PS) ARC THE LAD III(SCEI)	5票
10th	(PS) Winning Post 4(KOEI)	1票

最希望移植作品



1st	(AD) THE KING OF FIGHTER 99	111票
2nd	(AD) 消防士 (SEGA)	84票
3rd	(AD) SILENT SCOOPE	60票
4th	(DC) J-LEAGUE 創造職業足球會	12票
5th	(AC) AIRLINE PILOT	1票

遊戲誌雙週推介

Black/Matrix AD

Dreamcast/SRPG/NEC INTERCHANNEL/10月30日/6800日圓

©フライト・プラン/NEC INTERCHANNEL

擁有極高戰略性的戰略角色扮演遊戲──《Black/Matrix》，自從於Sega Saturn上推出第一集後，廣受歡迎，於是遊戲開發商NEC INTERCHANNEL便於Dreamcast上推出遊戲的第二作「AD(Advanced)」，除了故事方面會是全新外，亦會有不少新的人物出場，以Dreamcast的機能來說，當然會做出十分美麗的演出效果，究竟發售時出來的反應會是怎樣呢？



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
中門新都商場2樓310號舖

新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號

遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室

新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第108期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

Pokemon Card Game Special Game Set.......... 3名

LOK KAM WAI Z167××× (7)
PANG YUEN FUNG K946××× (5)
SIN WAI TAT P624××× (8)

《SD GUNDAM G GENERATION-0》模型 4名

LEE SIU PONG Z441××× (5)
張世強 Z439××× (1)
黃子健 K939××× (4)
鄧浩鵬 V094××× (0)

《Soul Calibur》海報 3名

何家維 Z343××× (9)
KWOK YUNG HONG Z308××× (4)
鄭偉安 Z668××× (2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

Tokyo Game Show 1999 Spring場刊 1名
《電車GO！》攻略文庫 4名
《森巴結他》本線劇本 2名
《Friends青春之光輝》海報 3名

讀者留言壁

黃子健：

一向少玩足球GAME的我，忽然迷上了《Winning Eleven 4》，它令我可中唔玩其他馬仔Game？？？三個了寫，正，正，正！

關俊傑：

《火炎之紋章 多拉基亞776》的故事很有人情味

BRIAN LAI：

萬分期待Dreamcast的《創造職業球會》推出，到時應該有一番激烈的比賽，希望《遊戲誌》能辦大型的比賽。

遊戲誌的回應

還是這樣一句，《創造職業球會》是否舉行比賽現在還未清楚，更可況是大型比賽呢？不過亦不排除有這樣的可能性，敬請各位繼續留意本誌的公佈。至於《Winning Eleven 4》的確是一隻很受歡迎的足球遊戲，相信除了「球會」外，在這遊戲中也會有一番連場激戰。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：10月2日

姓名：________________ 年齡：________

身份證號碼/護照號碼：________________

地址：________________

________________ 聯絡電話：________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：________________

____

最希望移植的作品：________________

讀者留言壁 ________________

____

____

可填寫有關任何遊戲的意見

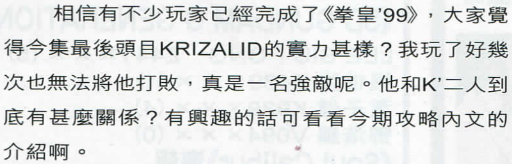
____

熱線遊戲流行榜(截至10月2日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.APOCALYPSE-THE APOCALYPSE-
□2.PAQA
□3.BIO HAZARD 3 Last Escape
□4.CROSS偵探物語
□5.BOYS BE…2nd SEASON
□6.全是人生QUIZ之人生GAME運與頭中的大富豪
□7.續・御神樂少女探偵團～完結編～
□8.MEMORIES OFF
□9.MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～
□10.DRERBY STATION '99
□11.EXCITING BASS 2
□12.PIXY GARDEN
□13.超發明BOY格烈佛～光輝WONDERLAND～
□14.FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX '99
□15.YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之ORONGO島～
□16.創造IDOL雀士吧！
□17. ESPION-AGE-NTS
□18.幻影月夜
□19.集合！團團轉溫泉
□20.BLACK/MATRIX AD
□21.J-LEGAGUE創造職業球會！
□22.DANCING BLADE任性桃天使～TEARS OF EDEN～完全版
□23.WIN BACK
□24.THE KING OF FIGHTERS '99
□25.PARTYMAIL
□26.NEO-21
□27.FRONT ROW
□28.GAME BOY DRAGON QUEST I,II
□29. 其他：________

Hyper NEOGEO World 99





拳皇最終頭目KRIZALID資料曝光

主持人：YURI



相信有不少玩家已經完成了《拳皇'99》，大家覺得今集最後頭目KRIZALID的實力甚樣？我玩了好幾次也無法將他打敗，真是一名強敵呢。他和K'二人到底有甚麼關係？有興趣的話可看看今期攻略內文的介紹啊。

KRIZALID（古利查力度）是「N.E.S.T.S.」的其中一名幹部，今次舉行拳皇大賽目的是要收集格鬥家們的戰鬥資料及解放散播開去，令分散在世界各地的複製草薙京一齊開始恐怖活動，使世界陷入恐慌之中。KRIZALID以為K'是他的複製人，但事實剛好反KRIZALID才是K'的複製人，他的所有記憶是由K'移植過來。在今次的K.O.F.中，他使自己的身體進行戰鬥資料的移植實驗，而且成功，證明了由中BOSS變身成大BOSS的實驗成功了。



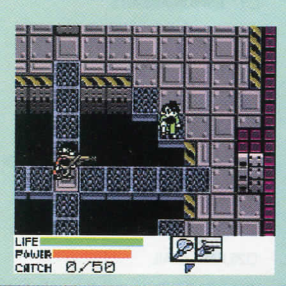
NEOGEO POCKET COLOR 新作推介

Dark Arm ~ Beast Buster 1999 ~

平面的動作RPG，主角為了得到最強的生體兵器(ARM)，毅然走進異世界"DARK REALM"，異世界分為日、夜各5個地域。隨著征服各地域之後，就可了解這個世界之謎及可解釋主角失去記憶之謎。從各地域得到的兵器為基本，讓寄生生物"Omu"合成後成為"ARM"，不同種類的"Omu"可變成的兵器共約30種。"ARM"除了用來打倒敵人，更要捕捉敵人來餵飼"它"，在不同的飼料下"ARM"可追加種種特性，使其變化更加廣泛。此外，玩者更可使用通訊對戰線享受對戰的樂趣。









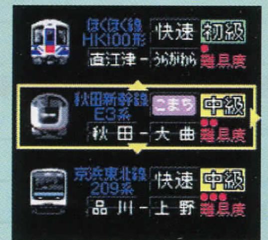
電車Go！2

不只電車鐵路迷喜歡，在各年齡層也大受歡迎！《電車Go！2》很快便會在NEOGEO POCKET COLOR上登場！！街機版本的6個路線再現，同時附加上Bones Game的連結對戰。玩者可以享受2個駕駛方法，Two Handle 型及One Handle型，而NGPC版上當然附有Original Mode: 選擇這種模式的路線後，行駛中入坐率，天氣，駕駛時間等都會變化。相比之下，Wonder Swan版本的《電車Go！》線路只有直線，而NGPC版竟可以轉彎，而且是彩色畫面，完全體驗街機版的感覺。







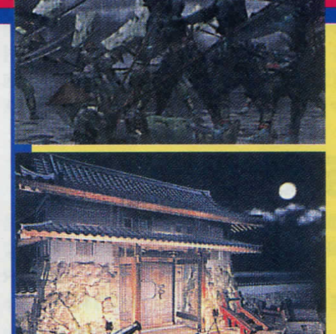


讀者來信招募

如大家對SNK的產品有甚麼意見，歡迎寄信到九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈一期807室SNK ASIA LTD.宣傳部收，請註明HYPER NEOGEO WORLD收。



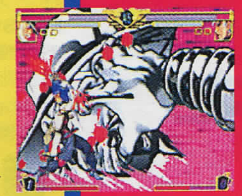
TOKYO GAME SHOW '99展出遊戲簡介











每年舉辦兩次的東京遊戲展，最近一屆「TGS'99秋」剛剛滿結束，各間廠商都紛紛展出即將發售的遊戲軟件，當然我們也不會例外啦，現在就為大家介紹CAPCOM在這次遊戲展的參展作品吧。首先最受注目當然便是《生化危機》系列的各款新作，它們有新鮮滾熱辣的PlayStation版《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》、Dreamcast《BIOHAZARD CODE: Veronica》、N64《BIOHAZARD 2》和神秘作品《BIOHAZARD GUN SURVIVOR (暫稱)》。另一方面，PlayStation 2與及Dreamcast這兩部高性能主機也有不少新作，例如《鬼武者》、《STREET FIGHTER III W IMPACT》、《超鋼戰記》、《GIGA WING》和《JO JO奇妙冒險 往未來的遺產》等，此外當然還有人氣度十足的RPG《龍之戰士IV不變的人》，陣容絕對浩大。特別在此一提，聽聞某著名格鬥遊戲還會在家用機推出新一代，你又猜猜是哪一款遊戲、哪一部主機？

BIOHAZARD 3精品巡禮PART-1



本文出街之日《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》經已正式推出，你們到底買了沒有？我知道有不少朋友對《BH》系列的精品很有興趣，例如二代那時的DESERT EAGLE手鎗、打火機、子彈匙扣甚至是《DINO CRISIS》的精品也不放過。現在有一個好消息要告訴大家，那就是《BH3》將會製作一連串的特別精品，不同種類形形式式都有，有興趣的朋友就切勿錯過了！

■UMBRELLA社特製手表，質量兼備





■女主角Jill的兩款Figure，實靚女送怪物

CAPCOM街霸EX2 Plus世紀盟主大激戰

〈公開組報名表格〉

決賽日期：10月1日(公眾假期)

地點：「鑽石山荷里活廣場一樓明星廣場」

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身分證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

聯絡電話：(住宅)＿＿＿＿ (手提)＿＿＿＿ (傳呼)＿＿＿＿

備註：
1)參加者必須年滿16歲
2)填妥表格後請寄回「傳達推廣拓展公司」
地址：九龍長沙灣道833號長沙灣廣場第二期803A室或
3)傳真至FAX：2564-0983
4)如有任何查詢請電2564-0978傳達推廣拓展公司
5)名額有限，額滿即止

CAPCOM BIOHAZARD 3比賽

決賽日期：10月1日(公眾假期)

地點：「鑽石山荷里活廣場一樓明星廣場」

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身分證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

聯絡電話：(住宅)＿＿＿＿ (手提)＿＿＿＿ (傳呼)＿＿＿＿

備註：
1)參加者必須年滿16歲
2)填妥表格後請寄回香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓，信封面並註明「BIOHAZARD 3比賽收」
3)傳真至FAX：2866-2618
4)比賽內容將於稍後公布
5)名額100名，額滿即止

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《19XX》到家用機；最喜歡角色是《生化危機2》的CLAIRE」。

今期讀者來信

我最想《STREET FIGHTER 3rd STRIKE》移植到家用機DC內，同時我又希望《STREET FIGHTER 3rd STRIKE》這遊戲能增加多些隱藏項目例如「打坦克車」和「打UFO」等，可以增加遊戲的刺激性和趣味性。又希望CAPCOM能開發一個新系列的ACT「動作Game」，我最喜歡的角色是《Final Fight 3》系列的最終BOSS「BLACK」。希望貴刊能夠刊登此信，並向有關方面反映一下！Thank You…

洗衣機Mk-III上

遊戲誌突發組

PlayStation®2 現在與未來

風捲殘雲之勢衝擊遊戲業界！



1999年9月13日，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT(SCE)所製造的次世代家用遊戲機「PlayStation 2」，已於日本舉行的發表會正式曝光，今次不但將主機的正式名稱、售價、發售日期、參入廠商和對應軟件等向各界公布，更令人震驚是多款名作的續篇將紛紛在這台新機上出現。

PlayStation 2的發售日期，現已決定為2000年3月4日，亦即是平成12年3月4日，完全切合SCE一直以來推出重頭作品的「1、2、3」傳統，售價方面則是和初代PlayStation同樣為39800日圓。雖然表面上機能與發展路線並沒有令人驚喜之處，可是已經足以令各大廠商投懷送抱，看來大家都對PlayStation 2的前景甚為樂觀。至於各位關心的行貨推出日期，實在很抱歉，據知亞洲版的PlayStation 2將會在今夏才正式推出，歐美地區則是在秋季左右。

新增兩款強化配件

在購入這部新主機的同時，隨機是附送了兩款全新製作的配件，分別是容量為8 MB、傳送速度比目前快250倍的PlayStation 2專用大容量記憶咭，它為了將來網絡應用軟件的資料保護性而使用名為「MagicGate」的保安系統，此外還有可對應對舊版Dual Shock、除了START及SELECT掣外各個掣都有Analog功能的Dual Shock 2。兩者的獨立售價都是3500日圓，和主機同步發售。

首日登場軟件

雖然未經官方資料確定，不過根據內幕人士指出《GRAN TURISMO 2000》將會是PlayStation 2推出當日的同步軟件，此外還有另外4款遊戲於那天推出，分別是《A列車6》、《AMERICAN ARCADE》、《決戰》和《STREET麻雀TRANS麻神2(暫稱)》。

軟件規格及售價

相信最震撼人心靈的，莫過於PlayStation 2在無需任何配件下便能直接播放DVD光碟，即是說用家只需繳付一部機的價錢，就能獲得遊戲機與DVD PLAYER兩種享受。軟件規格方面，除了一般音樂CD和DVD外PS 2是可以讀取PS 2專用DVD-ROM(銀色碟)、PS 2專用CD-ROM(藍色碟)和普通PS CD-ROM(黑色碟)，而廠方亦決定把PS 2專用DVD-ROM的售價設定為7800~9800日圓。





■《GRAN TURISMO 2000》採用DVD CASE

外形構造







和現時的PlayStation不同，PlayStation 2主機採用黑色作為外殼顏色，加上扁長型設計極像一台高級音響設備。輸出接駁口平均分佈在主機的前方和後方，前面是兩個USB及一個iLINK插口，後方則是PCMCIA咭的插入位置。留意一點，就是PlayStation 2可作垂直擺放，理由除了更美觀外相信和散熱絕對有關，因為垂直式擺放可令機身散熱的表面面積增加(有玩開VAIO的朋友一定會知道SONY對主機散熱很有辦法)，這又解釋了為何主機要設計成這麼扁了。

■PlayStation 2的前後左右

PlayStation 2 規格

◆主機尺寸及重量
尺寸：301mm(長)×178mm(闊)×78mm(高)
重量：2.1kg

◆CPU
中央處理器：128bit "Emotion Engine"(294.912MHz)
快速記憶體：指令16KB，資料8KB+16KB(SP)
主記憶體：Direct RDRAM
記憶體容量：32MB
記憶埠頻寬：3.2GB／秒
副處理器：FPU(浮點乘加算器×1，浮點除算器×1)
向量計算器：VU0+VU1(浮點乘加算器×9，浮點除算器×3)
浮點小數點運算性能：6.2G FLOPS／秒
三次元CG座標演算性能：6600萬多邊形／秒
壓縮畫像解碼器：MPEG-2

◆圖像
圖像處理器："Graphics Synthesizer"
時脈：147.456MHz
加裝快取VRAM：4MB
DRAM埠頻寬：48GB／秒
DRAM埠寬度：2560bit
像素構成：RGB:Alpha:Z(24:8:32)
最大描繪性能：7500萬多邊形／秒

◆音響
音響：SPU2+CPU
同時發聲數：ADPCM:48ch(SPU2)+軟件音源數
音響記憶體：2MB
取樣頻率：44.1／48 kHz(可選擇)

◆IOP
IOP：I/O處理器
中央處理器核心：PlayStation CPU+
時脈：33.8688／36.864Mhz(可選擇)
副埠：32bit
IOP記憶體：2MB
輸入輸出：IEEE1394×1、USB×2
通訊埠：TYPE III PCMCIA×1

◆媒體：CD-ROM／DVD-ROM
CD-ROM播放：24倍速
DVD播放：4倍速
※可播放DVD及音樂CD

PlayStation 2專用開發環境

為了讓廠商能夠更有效地開發遊戲軟件，SCE在發表PlayStation 2的同時亦宣布將會推出名為「PlayStation 2 Development Tool」的開發機體。這台售價高達200萬日圓的開發機無論是性能抑或用途上都很出眾，和以往比較它用採了雙OS模式令其彈性更大，不但可提供以Linux作為基礎的開發環境，更能同步地繪製PlayStation 2環境用圖像，減省了以往需要將圖像放到其他工作站運算的步驟，此外若接上Ethernet就能發揮更大的效用。



■專用開發機"TOOL"

PlayStation 2 Development Tool規格

◆主機尺寸及重量
尺寸：230mm（長）×422mm（闊）×405mm（高）
重量：約13kg

◆運作模式 "TOOL"（開發環境）模式
"WS"（工作站）模式

◆中央處理器 EE（Emotion Engine）
時脈 294.912MHz

◆主記憶體 128MB（Direct RDRAM）

◆圖像處理器 GS（Graphics Synthesizer）
時脈 147.456MHz

◆加裝快取VRAM 4MB

◆I/O處理器 PlayStation CPU+
時脈 33.8688／36.864MHz（可選擇）
IOP記憶體 2MB

◆通訊處理器 MMX Pentium 233MHz

◆硬碟 3.5"HDD×2（最多3）
通訊處理器
WS Mode
DVD／CD模擬器（附加）

◆外置界面 控制器埠×2、記憶咭插口×2
AV multi輸出、光纖輸出
USB埠×2、IEEE1394（iLINK）埠
PlayStation 2 AV線
PC Card界面（Type III）
網絡終端（100 Base-T／10 Base-T）
S Video影像輸入

◆電力需求 AC100-240V（±10%）
50／60 Hz（±10%）

◆電力消耗 3.8A（100V），1.6A（240V）

現階段加入的日本生產商名單

（註：以下是根據字母順序來排列）

Acclaim Japan Ltd.
ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.
ARTDINK CORPORATION
ARUZE CORP.
ASCII CORPORATION
Ask Co.,Ltd.
Asmik Ace Entertainment, Inc.
ASTROLL CO.,LTD.
ATHENA CO.,LTD.
ATLUS CO.,LTD.
BANDAI CO.,LTD.
BANPRESTO CO.,LTD.
BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.
CAPCOM CO.,LTD.
CHUN SOFT Co.,Ltd.
COMPILE CORPORATION
DATA EAST CORP.
DaZZ Co.,Ltd.
ECSECO DEVELOPMENT CO.,LTD.
Eidos Interactive KK
Electronic Arts Square K.K.
ENIX CORPORATION
ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING Inc.
Escot, Corporation
From Software, Inc.
FUJIMIC, INC.
GAGA COMMUNICATIONS INC.
Genki Co.,Ltd.
GUST CO.,LTD.
HAKUHODO Inc.
HANDS ON ENTERTAINMENT INC.
HEARTBEAT INC.
HECT CO.,LTD
HUDSON SOFT CO.,LTD.
I4 CORPORATION
IDEA FACTORY CO.,LTD.
Imagineer Co.,Ltd.
IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
JALECO, LTD.
JORUDAN CO.,LTD.
KADOKAWA SHOTEN PUBLISHING CO.,LTD.
KAGA TECH CO.,LTD.
KODANSHA LTD.
KOEI Co.,Ltd.
KONAMI Co.,Ltd.
LOCUS Co.
M2TO Inc.
MAGICAL COMPANY LTD.
MAINICHI COMMUNICATIONS Inc.
MEDIA FACTORY, INC.
Media Works Inc.
MITSUI&CO.,LTD.
NAMCO LIMITED
Nihon Syscom Co.,Ltd.
NIPPON ICHI SOFTWARE Inc.
OPeNBooK9003 inc.
PIONEER LDC, INC.
Riverhillsoft Inc.
Sammy Corporation
SETA CORPORATION
SHOEISHA Co.,Ltd.
SHOGAKUKAN PRODUCTION Co.,LTD.
SNK CORPORATION
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
Spike Co.,Ltd.
SQUARE Co.,Ltd.
Starfish Inc.
SUCCESS Corporation
Sun Corporation
SUNRISE INTERACTIVE INC.
T&E SOFT, Inc.
TAITO CORPORATION
TAKARA CO.,LTD.
TECMO Ltd.
TITUS Japan K.K.
TOKUMA SHOTEN CO.,LTD.
TOMY COMPANY, LTD.
TONKINHOUSE
TYO Production Inc.
Ubi Soft K.K.
UEP Systems, Inc.
Victor Interactive Software Inc.
VIDEO SYSTEM CO.,LTD.
VR-1 Japan, Inc.
Warashi, Inc.
WHOOPEE CAMP Co.,Ltd.
WINKY SOFT CO.,LTD.
XING INC.
Yuki-enterprise Inc.

現階段宣布推出之PlayStation 2軟件

生產商	遊戲名稱	類型
ARTDINK	A列車6	SLG
IDEA FACTORY	SKY SURFER（暫稱）	SPT
I4	AI圍棋2001（暫稱）	TAB
	AI將棋2001（暫稱）	TAB
	AI麻雀2001（暫稱）	TAB
ASCII	PANIC SURFING（暫稱）	SPT
	花・太陽和雨（暫稱）	AVG
ASK	撞球BILLIARD MASTER 2（暫稱）	SPT
ASTROLL	AMERICAN ARCADE	ETC
ASMIK ACE ENTERTAINMENT	SIDEWINDER MAX（暫稱）	STG
ATHENA	職業麻雀 極 NEXT（暫稱）	TAB
IMAGINEER	WILD WILD RACING	RAC
VR-1	3D REAL DRIVE（暫稱）	SLG
UEP	新Cool Boarders（暫稱）	SPT
XING	FIGHTING ILLUSION K-1 GRANDPRIX（暫稱）	SPT
ECSECO DEVELOPMENT	山路BATTLE（暫稱）	RAC
ENIX	BBD2000（暫稱）	SLG
	Fighting QTs（暫稱）	未定
	EXOTICA（暫稱）	ARPG
	STAR OCEAN 3（暫稱）	RPG
	SONNETTE（暫稱）	未定
	BUST A MOVE 3（暫稱）	ACT
M2O	TUNING CAR RACE GAME（暫稱）	RAC
ELECTRONIC ARTS SQUARE	XFIRE~CROSS FIRE（暫稱）	STG
加賀TECH	徹萬 免許皆傳（暫稱）	TAB
GUST	Fly High（暫稱）	RAC
CAPCOM	Street Fighter Ex3（暫稱）	FIG
	鬼武者（暫稱）	AVG
	BIOHAZARD SERIES	AVG
元氣	玉繭物語2（暫稱）	RPG
KOEI	Soldnerschild 2	SRPG
	決戰	SLG
	真・三國無雙	FIG
	麻雀大會III	TAB
KONAMI	GRADIUS III&IV復活的神話（暫稱）	STG
	drummania	ETC
	實況POWERFUL職業棒球7（暫稱）	SPT
	實況WORLD SOCCER 2000（暫稱）	SOC
	製造麻雀2	TAB
SUNSOFT	STREET麻雀TRANS麻神2（暫稱）	TAB
	上海5（暫稱）	PUZ
SUNRISE INTERACTIVE	機甲世紀G BREAKER	SLG
JORUDAN	1 on 1 Government	ACT
SQUARE	THE BOUNCER（暫稱）	ACT
SPIKE	WRC（暫稱）	RAC
SETA	PERFECT GOLF 3	SPT
	井出洋介之麻雀家族2（暫稱）	TAB
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	FANTAVISION（暫稱）	ACT
	I.Q.REMIX（暫稱）	PUZ
	SPLASH DIVE（暫稱）	ACT
	GRAN TURISMO 2000	RAC
	DARK CLOUD（暫稱）	RPG
	我與魔王（暫稱）	RPG
	波洛古羅斯物語III（暫稱）	RPG
	電線（暫稱）	ACT
SONY MUSIC ENTERTAINMENT	L'Arc~en~Ciel（名稱未定）	ETC
	立體忍者活劇 天誅2（暫稱）	ACT
TITUS JAPAN	ROADSTAR TROPHY 2000	RAC
	ROBOCOP	ACT
TAITO	電車GO！系列（暫稱）	SLG
TAKARA	Q版賽車HG（暫稱）	RAC
DAZZ	LAKE MASTERS EX（暫稱）	SPT
T&E SOFT	3D GOLF（暫稱）	SPT
TECMO	Kunai（暫稱）	ACT
	UNiSON（暫稱）	ACT
TOMY	GRAPPLER刃牙（暫稱）	ACT
NAMCO	500GP（暫稱）	RAC
	新RIDGE RACER（暫稱）	RAC
	鐵拳TAG TOURNAMENT（暫稱）	FIG
HUDSON	BLOODY ROAR 3（暫稱）	FIG
	BOMBERMAN 2001（暫稱）	ACT
BANDAI	機動戰士GUNDAM（暫稱）	ACT
VICTOR INTERACTIVE	成為飛機師2	SLG
VIDEO SYSTEM	F-1（暫稱）	RAC
FUJIMIC	爆流2（暫稱）	SPT
FROM SOFTWARE	ARMORED CORE 2	STG
	ETERNAL RING	RPG
每日COMMUNICATIONS	東大將棋 四間飛車道場（暫稱）	TAB
魔法	MAGICAL SPORT CATCH BASS CLUB（暫稱）	SPT
	MAGICAL SPORT ProGolfer（暫稱）	SPT
	MAGICAL SPORT甲子園2000（暫稱）	SPT
悠紀ENTERPRISE	森田將棋	TAB
RIVERHILLSOFT	WORLD NEVERLAND 3（暫稱）	SLG
LOCUS	FX・PILOT（暫稱）	STG
童	SOUL SURFING	ACT

TOKYO GAME SHOW '99秋



半年一度的遊戲界大盛事「TOKYO GAME SHOW '99秋」終於在9月17日至19日舉行，我們當然會為讀者率先報導，在今次SHOW之中，相信最令人注目的是SONY的主機--PlayStation 2的展出，並且連同數十計的PlayStation 2之遊戲登場。除此之外，其他廠商也不甘示弱，紛紛將其大作展示出來，特別是SEGA;其攻勢絕不遜色，今次GAME SHOW可謂非常之精彩，廢話少說，現在就立即為大家送上「TOKYO GAME SHOW '99秋」的精彩內容。

會場入口


◆會場門口的人們紛紛趕到門前排隊

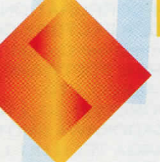
在9月18日是「TOKYO GAME SHOW」的第一天開放日，這天真的可以用人潮湧湧來形容那兒的情況，根據資料顯示單是當日已有約20000多人排隊入場，從此可見今個SHOW的魅力有多大。

而在去會場的途中，可看見一些廠商在路邊作宣傳，其中取誇張的當然是SEGA，她們已在火車站的出口派發印有Dreamcast的大膠袋給途人。接着的是VICTOR的宣傳，並在橋下派發杯麵。


◆人人都拿着印有Dreamcast標誌的膠袋


◆在去會場的途中，有些廠商均在這兒在宣傳


◆你看！排隊的人們



新世代PLAYSTATION誕生！！

就在第一天（即17日），當然不少得在早幾日前公佈的新寵——名為PlayStation 2的新世代遊戲機，在她們攤位中更設置有數部PS 2給入場人仕觀看，它擁有黑褐色的機身，長方型的設計，就有如一部家庭用的錄影機般，再加上此機能夠直置，這種設計非常考心思，不知道你對它的外貌有甚麼意見？


◆SCEI的攤位真是人山人海


◆PlayStation 2在會場中展出

非一般的遊戲機

這部PlayStation 2除了能玩回過去PlayStation的遊戲外，更可以播放DVD，即是說它不單是玩遊戲，還可當作為一部DVD機之用。大家可能會擔心它的價格不夠大眾化，不過大家可以放心，它的價格也非常合理，只是39800日圓，並會在2000年3月4日發售，以這樣價格買一部DVD機和遊戲機也不為過，而在會場中更有展出它的播放機能，有不少人去觀看呢！（詳情請參閱PlayStation 2現在與未來）



◆《G.T 2000》的Packing


◆8M SAVE CARD

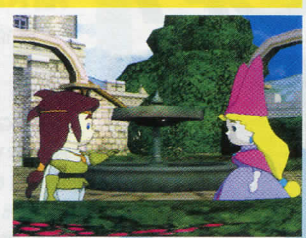
有得睇有得玩


◆GT 2000真的很「正」(為何D車還麼「閃」?)

◆DARK CLOUD的演出不錯

在SCEI的攤位中，其主力都放在PlayStation 2上，除了有展出數幾隻對應它的遊戲之有關Movie外，更有遊戲提供試玩，這些遊戲包括《鐵拳TAG》、《GT 2000》及《DARK CLOUD》，而SQUARE的《THE BOUNCER》也有提供玩家試轉換視點，真是「有得睇；又有得玩」。

此外還定時做「PlayStation 2」的EVENT，這個EVENT不單吸引人潮，而且更能SHOW出「PlayStation 2」的機能，絕對是機迷必看之EVENT。


◆以3D作背景及動畫膠片製作的波洛古羅斯3


◆SQUARE的《THE BOUNCER》

還有新遊戲公佈



除了以上的遊戲外，更有PlayStation的新作公佈，分別是《Robbit MonDieu》、《BRIGHTIS》、《ALUNDRA 2》、《L & D》、《Pet in TV》及《Formula One 99》等等，看來廠商還未放棄PlayStation。

不要忘記PlayStation啊！

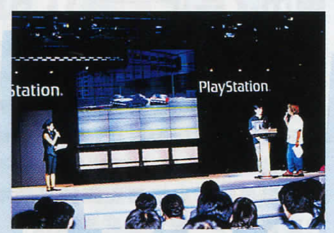


◆《THE LEGEND OF DRAGOON》的CG動畫非常出色



除了PlayStation 2外，現任主機PlayStation也有關連遊戲展出，其中有她們的力作《THE LEGEND OF DRAGOON》更受到人們注目，其CG動畫絕對不弱於《F.F 8》。另外、將會在PS推出的《G.T 2》，則在當日公佈其發售日期(11月25日)，也有開發人員在台上作遊戲的解說，而一直受到好評的《古惑狼》，也有新作推出，名為《古惑狼賽車》的RACING GAME，可說是適合一家大細遊玩，在會場內更設有試玩台，還有即時比賽讓參觀者參加。最後展出的就是將會在11月推出的《ARC THE LAD 3》之OPENING MOVIE，她的攻勢絕對不弱於其他廠商。此外、其Packet Station的有關遊戲也有展出，其中主力卻是已推出的《在哪裏也一起》，它的受歡迎程度絕不遜色。


◆古惑狼賽車即時有比賽



◆開發《GT 2》人員進行解說


◆《ARC THE LAD 3》的OP


◆這隻JUN你喜歡嗎？



說到「ENIX」；當然不少得其超級大作《DRAGON QUEST VII》展出，不計SCEI的攤位；它可說是最多人圍觀的攤位之一。由於在會場中會展出《D.Q VII》的關外，吸引了不少DQ的擁躉站在其大螢幕前圍觀，除了有《D.Q VII》之外，還有《VALKYRIE PROFILE》和GB版的《DRAGON QUEST I/ II》的試玩台，其中當然不少得其重頭作《D.Q VII》，單是它的試玩台已有50部之多，廠商為免造成混亂，還將試玩台設置在2樓，但也不能減弱《D.Q VII》的魅力，「人龍」可說唯一一條從沒有減少過啊！無論是在甚麼時候，這條排《D.Q VII》試玩的「人龍」都是這麼多(約150人左右)，從此看見它的魅力是多麼大。

另外、它的《VALKYRIE PROFILE》也不甘示弱，雖然其聲勢不及於《D.Q VII》這麼強，但同樣是長期有玩家排隊玩的遊戲之一。


◆在超大螢幕裏的《D.Q VII》


◆《VALKYRIE PROFILE》也很受人歡迎



◆在會場內有不少「靚靚」工作人員派發《DRAGON QUEST VII》的墊板




◆《D.Q VII》的魅力沒沒法擋

SQUARESOFT

在今個GAME SHOW中，大家都對於SQUARE的展出抱有很大期待，因為盼望會展出有關新一輯《F.F》遊戲系列，可惜當日令到玩家們失望，她們並沒有公開有關《F.F IX》的資料，反而將主力放在其新作《CHRONO CROSS》裏，至於新一輯《F.F》系列將會在11月23日公佈。雖然是這樣，但並不代表減去SQUARE的吸引力，她們攤位的最大特色，就是擁有兩個超大螢幕來播放今次展出的遊戲，當中包括是《CHRONO CROSS》、《CHRONO TRIGGER》、《Parasite EVE 2》、《CHOCOBO STALLION》、《VAGRANT STORY》及即將推出的《DEISTUM》。



其中最受到玩家注目的，就是《Parasite EVE 2》和《VAGRANT STORY》，此兩隻大作不論在任何方面都做得很好，除了《CHOCOBO STALLION》之外，所有遊戲更設有試玩台，當然擁躉們不會錯過這個機會。

不要少看精品的魅力



在SQUARE的攤位裏，除了有展出PlayStation的遊戲外，還有很多遊戲的關連商品，而且還設一個大櫃給它，從此可見這些商品有一定程度的吸引力，而今次所展出的商品中，大部份都未層推出的，就如《CHRONO CROSS》三位主角的Figure和鎖匙扣等等。其中當然不少得《Final Fantasy》系列和得意可愛的《CHOCOBO》精品啦！看來FANS們又要破財了！(←真的非常「黑SELL」)





◆《CHRONO CROSS》三位主角的Figure



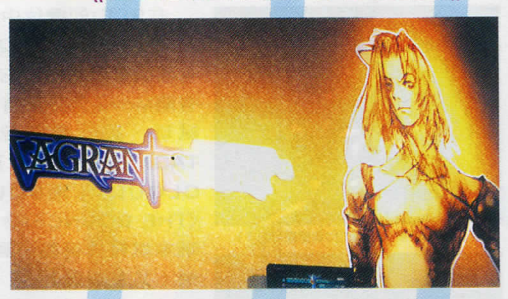
◆《Final Fantasy VIII》電腦專用CD-ROM

最新之作——《Parasite EVE 2》

剛公佈的《Parasite EVE 2》，當然吸引不少人來試玩，可是不知為何今作的玩法非常之像《BIO》系列…



期待之作——《VAGRANT STORY》



自從它公佈以來，一直受到注目的遊戲《VAGRANT STORY》，在今個SHOW中有得試玩，其迫真的電影FEEL，絕對沒有令玩家失望，其玩法就有點像《P.E》，不過同樣吸引很多人來試玩。

今個SHOW的主角——《CHRONO CROSS》

SQUARE的重頭作《CHRONO CROSS》成為今次SHOW中的主角，而且更在其試玩台之前設立一個展覽室給入場者參觀前作《CHRONO TRIGGER》的新設定圖片，再加上設有立體眼鏡讓來客觀看《CHRONO CROSS》的OP，可見落了不少功夫作宣傳，雖然它的聲勢浩大，但是卻不見很多人來試玩此遊戲…





重出之名作——《CHRONO TRIGGER》

移植自「超任」名作的《CHRONO TRIGGER》，除了有新設定圖片和動畫膠片展覽外，更設有試玩台供玩家試玩，可能是移植作的關係，其設置的機數並不多，但是它的真正賣點應該是新增的動畫片段，畫質還非常出色。



兩個故事、兩個主角——《DEISTUM》



即將推出的《DEISTUM》也設有試玩台，而且分別男女主角各一部試玩台，由於它會在不久的將來推出，這可說是作宣傳之用。

賽馬變賽鳥——《CHOCOBO STALLION》

由園部博之和石井浩一攜手製作的《CHOCOBO STALLION》，雖然沒有試玩，但在大螢幕裏大展拳腳，一隻又一隻的陸行鳥在草地上飛馳…不知道養陸行鳥跟養馬有甚麼不同呢？



namco®

NAMCO雖然展出的遊戲不算很多，但攤位內卻經常擠滿了不少人群，因為今次NAMCO在場內公布了共三個遊戲系列的最新作。不過其遊戲擺放的位置卻十分古怪，令到看EVENT的人感到擠迫。



NAMCO的攤位除了有巨型PAC-MAN氣球作標記之外，而向場館中心更有個非常明顯的龍頭，其實這是DRAGON VALOR的試玩展區。展區內每邊都有讓八位參觀者試玩，令到他們試玩得更清楚，而展區頂亦擺放了DRAGON VALOR角色的紙板。



■好大個龍頭啊！



■看看參觀者幾輕鬆地試玩



■可愛的PAC-MAN二十歲了

由於今年是與大家一起成長的PAC-MAN二十周年紀念，當然不會少了它的份兒，所以場內貼滿了不少PAC-MAN的CG POSTER，而在EVENT STAGE的右邊就擺放數台PlayStation讓大家試PACMAN最新的立體動作遊戲──《PAC-MAN WORLD》。在這三天裏，NAMCO為PAC-MAN舉行了數個EVENT，當中更有一班年輕的美少女為它載歌載舞，而她們的魅力令EVENT STAGE擠滿了人群。



■PAC-MAN！你好幸福啊！

每逢中午時份，兩位主持都會從EVENT STAGE的兩側走出來，向大家大講有神秘作品公布，而大熒幕亦寫上秘密開發作品，即令現場充滿一份神秘感。不過當播放《TALES》系列時，眾人才知道正發表最新作──《TALES OF ETERNIA》。



■這就是《TALES OF ETERNIA》畫面

今次NAMCO在場邊的大熒幕亦播放了兩個剛公布的PlayStation 2遊戲──《鐵拳TAG》和《NEW RACE RIDER》，不過兩者都以系列回顧方式來播放。雖然《鐵拳TAG》看上來就好像只提升了質素的畫面街機，但《NEW RACE RIDER》除了提升質素的比賽畫面之外，REPLAY卻讓人有真實賽車的感覺，而賽道設計同樣亦是同系列的一貫風格。



■RACE RIDER最新畫面

另外攤位內亦有《NINE NINE之迷偵探》和《RESCUE SHOT》兩個遊戲展出，首先充滿著MINI GAME的推理冒險遊戲《NINE NINE之迷偵探》就是以日本搞笑組合──NINETY NINE來製作的，而《RESCUE SHOT》就是繼《TIME CRISIS》和《GUNBULLET》之後，第四個對應GUNCON的遊戲，不過射擊對象就好像是可愛的動物。

■只是提升了畫面質素？



■兩個搞笑高手今次玩什麼呢？

NAMCO就在第三天於會場EVENT STAGE中舉行了《SOUL CALIBUR》比賽，當中更會分開街機及Dreamcast版的參賽者進行比賽，而最後兩組的冠軍就會進行王者之戰，奪取最後的冠軍。



■兔子你找些什麼？



■《SOUL CALIBUR》冠軍誕生了

■平四郎看招！

SEGA™



雖然今次Tokyo Game Show的焦點落在剛公布新主機的SCEI上，但SEGA卻毫不遜色，因為SEGA今次大玩Dreamcast的NETWORK機能，而更公布《轉轉溫泉》、《Dee Dee Planet》、《電腦戰記》等會對應NETWORK對戰。SEGA攤位分為了莎木展區、D2展區、電腦戰機展區、其他展區、WET TV和大熒幕六個部份，由於SEGA初次展出的電腦戰機和不斷播放Dreamcast最新作品的大熒幕，所以吸引了很多入場人士到其攤位參觀。




■居然在SEGA攤位內打牌！

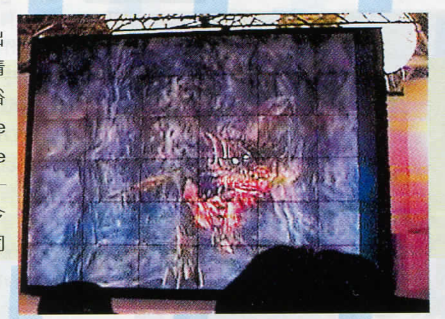


■廣末涼子在SEGA攤位出現？

今次GAME SHOW中，SEGA可謂全場展出最多作品的攤位。展覽首日，SEGA攤位就邀請了SONIC TEAM（SEGA SOFT 8研）部長—中裕司講解其剛公布的三個作品（Sonic Adventure International、Chu Chu Pocket、Samba de Amigo），而後來更公布了最後一作—《PHANTASY STAR ONLINE》（夢幻之星），令攤位內人士感到一片愕然，而之後的兩天亦以同樣的方式介紹。



■中裕司真的吸引了不少遊戲迷



■這就是《PHANTASY STAR ONLINE》的畫面

此外，SEGA攤位的另一個焦點就是SOFT 3研移植至街機版的《電腦戰記VIRTUAL ON~ORATORIO TANGRAM Ver.5.4》，由於這遊戲可以試玩的關係，使很多參觀者排隊試玩，現場更可使用其專用TWIN STICK，其中試玩者還可以嘗試以對戰CABLE進行對戰，不單沒有任何遲緩的情況出現，而且十分順暢。



■看看有多少人想玩VIRTUAL ON



■這就是專用TWIN STICK，好簡單啊！



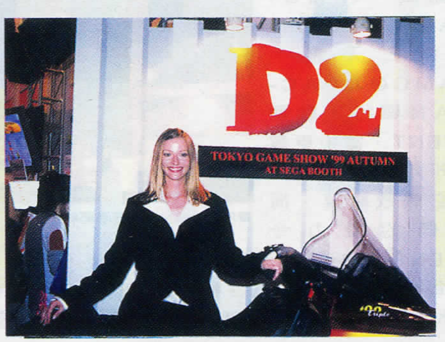


在莎木展區中就舉行了三位扮演巴月涼、鈴莎花、原崎望的聲優與觀眾大玩包剪鎚遊戲和大送莎木禮物的EVENT，另外旁邊更展示了《莎木 第一章~橫須賀》：芭月涼與原崎望的感愛，涼與其他人打鬥及芭月巖戰死的片段，還有涼以起貨車進行賽車比賽，盡顯了橫須賀的特色。

由於WARP在SEGA內擺放攤位，所以顯得不太起眼，而WARP當然展出了在Dreamcast上推出的《D之食卓2》，而其最新片段則要進入展示室內觀賞。另外其找了數位外國美女扮演LAURA。不過好事之徒的飯野賢治雖然聽説曾到過會場，但再沒有突然在EVENT中出現，點解？



■今年WARP只SELL LAUNA？



■LAUNA小姐不是在雪地咩？


■SEGA今次下了不少宣傳在NETWORK GAME上

相信這一點已令不少人不用擔心其對戰及流暢問題，而且更可能很快就會推出。

在其他展區中，SEGA展出了很多將會推出的Dreamcast作品，而其中最受歡迎的居然是SPACE CHANNEL 5，可能有靚靚姐姐與在場人士一起跳舞啦！其他更有《ROOM MANIA#203》、將會發售的《J-LEAGUE創造職業球會》、《花組對戰COLUMNS》等，其中CRAZY TAXI更以Dreamcast版讓到場者試玩，這樣CRAZY TAXI可能很快就會推出。除此之外，更有由外國廠商製作的《BOXING》、《NBA 2000》等展出在內。



■英雄一出，惡黨難逃一死



■ VIRTUAL STRIKER 2仍是街機版？



■這就是SEGA都贊助的球隊


■靚姐姐教我跳舞好嗎？

SNK®

《KOUDLEKA》魅力沒法擋

當來到SNK的攤位時，一眼就可以看見其標題作《KOUDLEKA》，它成為SNK的主力，其次當然不會少得《SNK VS CAPCOM》、《拳皇'99》以及其他NEO GEO POCKET COLOR的新遊戲，而且更設有完成度達90 %的PlayStation遊戲《SAMURAI SHODWN》之試玩台；但不知為何，它的試玩台只有5部，感覺上看來她們都將一切放在《KOUDLEKA》和NEO GEO POCKET COLOR裏。單是NGPC的試玩遊戲，已佔了整個攤位一半之多，當中包括《SNK VS CAPCOM CARD BATTLE》及《POCKET LOVE IF》，而且還不斷有新作公佈，那便是受歡迎的《ROCKMAN》及《OGRE BATTLE》，此外NGPC主機更會在10月21日以新價格6800日圓發售，當然也不少得新的顏色。




◆設有不少NEO GEO POCKET COLOR遊戲供玩家試玩


◆連攤位的工作人員都打份成NGPC

說到它的最大特色，當然是不少得最受歡迎的作品《KOUDLEKA》，還設了一個特別專用區讓參觀者排隊觀看MOVIE，只要有看過此遊戲的MOVIE的觀察，均能取得一件珍貴的贈品，那就是它的體驗版，那難怪會長期有人在排隊啦！



◆《KOUDLEKA》的MOVIE吸引不少人去排隊觀看


◆雖然《SAMURAI SHODWN》的試玩台頗少，但也有其吸引力


◆在SNK攤位中，竟有OFFICIAL Cosplayer是扮RYU和KEN



充滿音樂的攤位



當筆者來到KONAMI的攤位時，立即可以聽一陣熟識的音樂，那就是近來受到廣大歡迎的音樂遊戲之聲音，整個攤位幾乎有7成以上的位置都佔有音樂遊戲供玩家試玩。在今個SHOW之中，它展出的遊戲可謂多不勝數，除了音樂遊戲外，還有數隻PlayStation 2的遊謝和其他運動遊戲，當中更有剛公佈不久的《心跳回憶2》，可說是一個多采多姿的攤位。

《心跳回憶 2》不受重視？


◆排隊試玩的人並不及其他遊戲多

相信大家對於KONAMI的力作《心跳回憶》非常重視，其續作就更加不用說，可是很奇怪，在今回的攤位中，《心跳回憶 2》所佔的地方頗為細小，只有一個角落，雖然其位置可說是途人必經之路，但是對於這曾受到眾人歡迎的巨作續篇來說，就未免太過細小了。而最奇怪的是擁有試玩台的它，其吸引力卻不及於其他遊戲，莫非它氣勢已盡？！

今次的主角是…




◆這會是PlayStation 2《DRUM MANIA》的專用鼓嗎？



◆《D.D.R 3rd MIX》也成為GAME SHOW中的主角

在前文已提及過，KONAMI的攤位擁有一陣音樂的味道，所以今次的主角當然是PlayStation 2的《DRUM MANIA》和街機版的《Dance Dance Revolution 3rd MIX》，單是這兩隻遊戲吸引了過百人排隊試玩，其中的《DRUM MANIA》更設有專用鼓使用，不知道PS 2會否推出這個專用鼓呢？話說回頭，要行入這個攤位內絕不容易…

其他音樂遊戲



◆《POP IN MUSIC 2》大受歡迎

除了以前所說的音樂遊戲之外，還有DC版和PS版的《POP IN MUSIC 2》、《D.D.R》等遊戲試玩，同樣是吸引不少人排隊。另外、廠商專門設置一個小櫃台，用來放置新推出的迷你手提遊戲機，而且全部都是以音樂遊戲作題材，有的更是《心跳回憶》版的《BEAT MANIA》，玩過而又喜歡的朋友，還可以受到工作人員的指引到1號館KONAMI的攤位內購買(一真服務週到)。

◆乘機做一下生意

注目遊戲



◆《實況WORLD SOCCER 2000》有得試玩



◆《GRADIUS III & IV》只有CG片段觀看


◆《REISELIED》成為PS 2的遊戲？



◆試玩中當然不能少得KONAMI的SPORTS GAME

◆《遊戲王》成為PS上的話題作

KONAMI除了有音樂遊戲的試玩外，更有其他PlayStation 2的遊戲試玩，其中以《實況WORLD SOCCER 2000》為最好例子，但是遊戲可能完成度很底，並不能給玩家一個驚喜。另外還有其他PlayStation 2遊戲的映像播放，包括沈默了多年的名作《GRADIUS III & IV》，以及原在DC推出的RPG《REISELIED》等等。

除此之外，KONAMI並沒有遺忘到PlayStation的存在，它還會在PS上推出大受歡迎的《遊戲王》及《DANCING STAGE》等等遊戲，總共有20種遊戲之多，陣容非常龐大，其中《遊戲王》設有試玩台供玩家試玩。

CAPCOM®

CAPCOM的攤位可謂以BIO HAZARD為主，可分為BIO展區、其他展區和大熒幕三個部份，而BIO HAZARD就是其攤位最大的展區。其中遊戲數目的比重就比較平均，照顧到不同機種的玩者，而最特別就是在詢問處旁居然展出了讓到場人士下載不同電話鈴聲的機品。

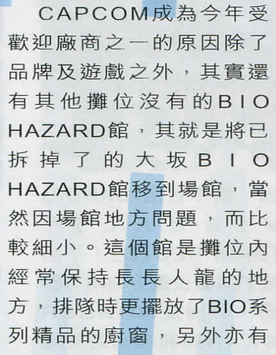


■阿JILL好性感啊！



■CHRIS！我唔係ZOMBIE啊！

CAPCOM成為今年受歡迎廠商之一的原因除了品牌及遊戲之外，其實還有其他攤位沒有的BIO HAZARD館，其就是將已拆掉了的大坂BIO HAZARD館移到場館，當然因場館地方問題，而比較細小。這個館是攤位內經常保持長長人龍的地方，排隊時更擺放了BIO系列精品的廚窗，另外亦有三台電視回顧BIO系列的進化。館內除了有喪屍突然嚇人之外，中途更有《BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE》和《BIO HAZARD CODE：Veronica》的精彩片段觀賞。後來就可以試玩還未推出的《BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE》。





■看看有多少精品呢！



■嘩！有很多人等待被喪屍嚇



■LEON和CLAIRE，加油啊！

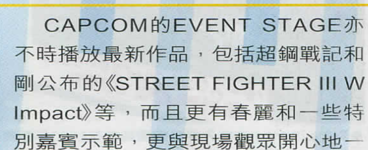


■小姐！有什麼樂曲下載啊？

CAPCOM的EVENT STAGE亦不時播放最新作品，包括超鋼戰記和剛公布的《STREET FIGHTER III W Impact》等，而且更有春麗和一些特別嘉賓示範，更與現場觀眾開心地一起試玩及觀賞最新遊戲片段。另外第一天船水紀孝、三並達也和稻船敬二三位監製亦在GAMESHOW中出現，講述他們對PlayStation 2的感想等，以及播放剛移植PlayStation 2的鬼武者DEMO MOVIE。



■春麗！我都學玩超鋼戰記





■看龍的昇龍拳

EVENT STAGE旁邊就展出了Dreamcast和PlayStation版的《JO JO冒險野狼》，由於這套是非常受歡迎的漫畫，所以吸引不少機迷到場試玩。另外超鋼戰記亦有試玩，而戰鬥的順暢度都相當不錯。不過最多人排隊試玩始終是BIO HAZARD系列，除了N64版《BIO HAZARD 2》和《BIO HAZARD CODE：Veronica》之外，更有剛剛在GAME SHOW前公布的《BIO HAZARD GUNSURVIVER》，可能由於其可以自由地移動來進行射擊，所以成為攤位內最多人試玩的遊戲。



■替身！出現啦！



■肥小姐！難道想你做喪屍獵人



■BIO魅力此中尋



■難道這是自由的魔力？

BANDAI

分成兩邊？

今次BANDAI連同自己的子公司一同在SHOW內展出，當中包括「BANDAI VISUAL」和「BANPRESTO」，不過她們將攤位劃分為兩個部份，分別是WONDER SWAN區和家庭遊戲機區，明顯地以WONDER SWAN作主力，她們展出大量的WONDER SWAN遊戲，而且更有提供試玩，真的來勢兇兇。



家用機有甚麼？



◆《基力之野望》MOVIE非常有迫力

來到家用機的區域，當然不少得其重頭作《SUPER ROBOT WAR》系列的遊戲，會場中除了有N64版的《SUPER ROBOT WAR 64》試玩外，連GB版的《機戰》都有得試玩，而在另一邊也有其大作《COUNTDOWN VAMPIRES》、《星界之紋章》以及注名動畫《青之6號》提供試玩，陣容非常頂盛。

另外、即將推出的《基力之野望　自護之系譜》也有特別的EVENT舉行，還以一位美女扮基力來當主持，場面非常有趣，有不少GUNDAM FANS去觀看呢！



◆《星界之紋章》及《青之6號》均有試玩

WONDER WAN 三大週邊器



◆與PlayStation的紅外線接觸器將會在2000年春發售

在前文中已說明今次WONDER WAN當主角，當然會有不少有關它的關連商品公佈，除了有大量的遊戲推出外，更有三種不同的週邊器將會在2000年內推出，分別是WONDER WAN與PlayStation的紅外線接觸器、與日本手提電話PHS的接觸器及與機械模型的接觸器，而前者則較適合香港之用。名為《WONDER WARE》的它將會是與POCKET STATION作連動，這樣相信在不久的將來會有對應兩者的遊戲推出。

WONDER WAN 的新作多不勝數

說到WONDER WAN的新作，可謂數之不盡，而且幾乎全部都設有試玩台給玩家，絕對是造足準備功夫。其中更有《爬地熊》、《CARD CAPTAR SAKURA》、《CLOCK TOWER》、《ROCKMAN & FORTE》……等等遊戲，適合不同的年齡層面，不怪得吸引這麼多大人和細路來試玩。此外、在會場中還公佈一隻大家熟識的TITLE，將會在WONDER WAN中推出遊戲，那就是橫山光輝的《鐵人28號》，相信又會吸引不少擁躉。

◆WONDER WAN的《CLOCK TOWER》同樣可怕

◆《鐵人28號》火速登場在WONDER WAN

最值得一提之處

在BAIDAI的攤位中，最值得一提的是她們的SUPER HERO特別EVENT，因為她們派出皇牌突擊隊的紅戰士、粉紅戰士、幪面超人1號、V3及小露寶來拍一場戲，完全有回特攝片的風味，而故事講述皇牌突擊隊的粉紅戰士被章魚怪人捉去，由其餘四位戰士合力將她救回，並將章魚怪人和其他嘍囉擊倒，這個SHOW吸引不少FANS觀看，而且非常迫真，只要你是特攝片迷，一定讚不絕口。



◆紅戰士為了粉紅戰士而作戰



◆幪面超人1號與章魚怪人戰鬥起來



◆救回被捉去的粉紅戰士





◆由幪面超人1號作最後一擊

追加資料





◆ν GUNDAM

除了以上的英雄在BAIDAI的攤位出現過之外，連ν GUNDAM和超人也前來為她們的廠商打氣，他們二人很受途人歡迎啊！

◆超人

TECMO

雖然TECMO並不是大遊戲生產商，但遊戲數量卻不少，而當然有以華麗的圖像和流暢的動作成為的《DEAD OF ALIVE 2》，令人期待Dreamcast版的推出，另外同樣受歡迎以怪獸為題材的MONSTER FARM Battle Card Gameboy，而比較有趣的就是在攤位內有人玩MONSTER FARM CARD GAME。




■哪隻MONSTER最強？


■單眼怪小心咬傷舌頭


■主持正訪問玩者的感受

今次攤位內亦舉行了《DEAD OF ALIVE 2》的小EVENT，主持走到攤位的另一邊去訪問玩者對《DEAD OF ALIVE 2》的感覺等，而且更邀請了一些懂得功夫的人作打鬥表演。此外當中的大熒幕播放了其PlayStation 2新作—《UNiSON》，但暫時未清楚遊戲的玩法，估計是圍繞音樂或加上藝能經理人要素。


■即場大打出手


■放陷阱！殺人……

TECMO在攤位中間的隧道擺放了不單展示了多部Gameboy試玩《MONSTER FARM Battle Card Gameboy》，對面更有刻命館系列的最新作—《蒼魔燈》，而當中的陷阱數目會比前作《影牢》為多，更至2000個。另外《Survival League》亦有試玩，不過看起來動作並不流暢及節奏不太爽快。

ATLUS

在今次GAME SHOW中，ATLUS並沒有一些令人目瞪口呆的遊戲來吸引參觀者，而當中比較有看頭的就是加入Dreamcast的首個遊戲《魔劍X》，可能家用機上少了DOOM式的遊戲，所以有不少人排隊試玩。其實其與很多電腦的DOOM式遊戲沒有太大的分別，只是增加了走到敵人背後的跳躍和攻擊武器不同而已，而當中為何會轉變使用人物，只不過是劇情的需要。第二天，岡田耕始和「惡魔繪師」金子一馬在GAME SHOW中講述開發時的過程與秘聞，因此引來了不少聽眾到場。





■畫面左邊就是試玩《魔劍X》的人龍

除了《魔劍X》，ATLUS還展出了以山路賽道而有名的賽車遊戲《峠MAX G》，以及負責《LANGRISSER》人設的漆原智志有份參與的《GROW LANSER》。《峠MAX G》的山路賽車感覺卻很不俗，可能吸收數集以來的經歷，而《GROW LANSER》在攤位內卻特別受歡迎。





■很多人不試玩也圍觀

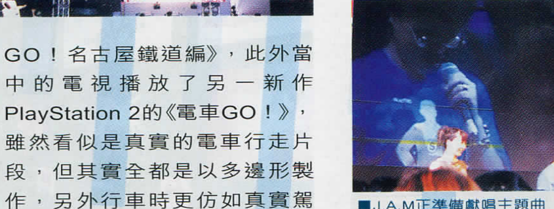


■ATLUS攤位內有不少人參觀

TAITO

TAITO在大遊戲生產商之中可謂最少遊戲試玩的生產商，因為TAITO同時展示了其大受歡迎的《電車GO！》系列所有作品，而第一日更發表了《電車GO！名古屋鐵道編》，此外當中的電視播放了另一新作PlayStation 2的《電車GO！》，雖然看似是真實的電車行走片段，但其實全都是以多邊形製作，另外行車時更仿如真實駕駛。

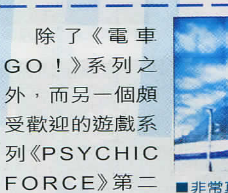



■所有版本都可試玩？

TAITO在每天的展覽中段都會邀請了不同的嘉賓到現場與觀眾大玩一番，而其中更邀請了主唱《電車GO 2！》主題曲的樂隊—J.A.M到現場大唱這首歌，令到現在氣氛提升了不少。


■J.A.M正準備獻唱主題曲

除了《電車GO！》系列之外，而另一個頗受歡迎的遊戲系列《PSYCHIC FORCE》第二集亦可以，另外亦有超發明BOY，及美版遊戲《XG2》、《FORSAKEN》、《SUPER CROSS 98》等試玩，但它們的反應卻只是一般。


■非常真實的PlayStation 2《電車！GO》





■反應似乎比較差

KOEI®

由於今次光榮並沒有太多遊戲展出，所以今次的攤位比往年細，而當中大致可分為決戰、西遊記，及WINNING POST 4三個展區。今次在光榮的攤位中最受注目的當然是PlayStation 2首個採用DVD-COM的《決戰》。



今次光榮就在攤位內播放了一段以騎馬部隊的奔馳凝聚出充滿壓迫感的DEMO片段，而且更在熒幕的兩側展示了兩副紅和黑的日本盔甲，令現場盛載着日本戰國時代的氣氛，不過雖然有萬馬奔騰之勢，卻難以掩蓋那CORY & PLAY的馬匹動作，這遊戲更預定與PlayStation 2在3月4日同日發售。

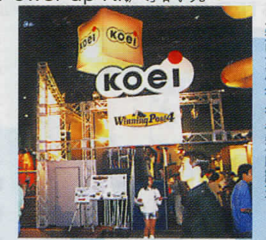


■兩副非常有型的盔甲

光榮在另一邊更有由山田章博作人物設定的《西遊記》試玩，而且在第二天更有光榮IMAGE CHARACTER—松田純的TALK SHOW舉行，講述拍攝時的難處。此外攤位內亦展示了擁有中世的幻想世界與及華麗圖像的《Zill O'll》、N64動作遊戲《WIN BACK》和WonderSwan的《三國志VI with Power up Kit》等試玩。



■松田純呢？



■裏面好似有很多遊戲試玩

ASCII

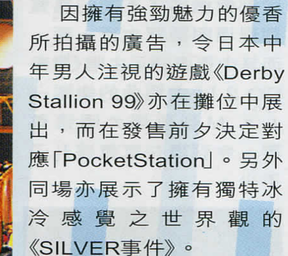


位置ATLUS旁邊的ACSII由於今次展示的遊戲並不多，而且更分割部份地方給其出版雜誌《FAMI通》，所以看起來攤位尺寸會比其他生產商為細。今次ACSII重點宣傳的遊戲當然是由漫畫改編而成3D動作遊戲—《BERSERK》試玩，而試玩台旁邊展示了一把以真實比例製作的格斯專用武器—斬龍劍。每次都可以選擇在懸崖、村莊及城堡三個地方進行試玩，而格斯同樣以不同的連斬技斬殺異變人，而揮動斬龍劍卻有一種爽快感，因為分分鐘一個橫斬就可以將三、四個異變人，不過只可惜有時間限制，但相信遊戲推出的時候，將會有一個類似TIME ATTACK的模式。

■這就是真實比例的斬龍劍



■格斯正與領主見面



■有很多人正等待試玩《BERSERK》

因擁有強勁魅力的優香所拍攝的廣告，令日本中年男人注視的遊戲《Derby Stallion 99》亦在攤位中展出，而在發售前夕決定對應「PocketStation」。另外同場亦展示了擁有獨特冰冷感覺之世界觀的《SILVER事件》。



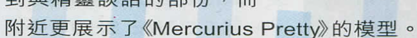
■見到優香的海報



以電腦移植作品出名的NEC Interchannel今次攤位的設計有點表裏不一的感覺，其攤位前只有大熒幕和兩個被困在玻璃箱的精靈，而自己的最新作品則展示在攤位四周，可能因此較少人知道及試玩。今次他們更已《Mercurius Pretty》作重點宣傳，因為兩個性感萬分的精靈，引來不少人圍觀拍照，而旁邊則有數台《Mercurius Pretty》試玩台，由於時間的關係，每個參觀者都試到與精靈談話的部份，而附近更展示了《Mercurius Pretty》的模型。



■好大隻精靈啊



此外，當然不會少了即將發售的《BLACK MATRIX A/D》，與及以育成的MONSTER來對戰的《MONSTER BREED》試玩台，而兩者都有不少人試玩。不過其大受歡迎的戀愛育成遊戲—《Sentimental Graffiti 2》試玩台卻展示在攤位的後面，因此試玩的參觀者比較少。



■太好！不用排隊試玩



■全部在排隊試玩《BLACK MATRIX A/D》



■有沒有大家想要精品呢？

SUNSOFT

位於SCEI對面的SUNSOFT雖然今次攤位的比較細，但仍有很多人在經過時回望一下，因為今次SUNSOFT亦有令人注目的RPG遊戲《ククロセアトロ~悠久之瞳》，而攤位內亦有展示了多幅這遊戲的人設—櫻瀨琥姬所繪畫的原畫，其中更有扮演其男女主角在攤位中出現。

其中攤位內不單有大河原邦男負責戰車等設計的《幻影時光》系列，而且亦有松下進負責可愛動物設計的「WONDER BIKURUZU DOGGY BONE大作戰」。另外，《悠久之瞳》的後面就展示了數台「必殺PACHINCO系列」的DEMO機，引來了不少中年人士試玩。



■櫻瀨琥姬的原畫靚嗎？



■《悠久之瞳》的男女主角



■叮噹2都有試玩？

■SUNSOFT都有不少遊戲展出



HUDSON

可能大家對BOMBERMAN這角色不會陌生，但是你們又知不知道他的生父是誰？那就是一個遊戲生廠HUDSON，來筆者來到HUDSON的攤位，便可以看到她們今個SHOW中的主力，便是新一輯的《BOMBERMAN 2》以及《桃太郎電鐵V》，其中廠商更為《BOMBERMAN 2》作了一個跳舞EVENT，除了有名為《BOMBERMAN 2》的舞蹈外，還要請台下的觀眾一起跳舞，跳得最好者將會獲得BOMBERMAN ORIGINAL禮物，吸引不少小孩在這兒逗留，此外更有不少有關《桃太郎電鐵V》的關連商品讓參觀者參觀。





◆桃太郎電鐵的精品櫃



◆大人細路都上台跳舞



◆BOMBERMAN與小孩拍照

Victor

VICTOR今次以先發制人的在途經展覽館的路邊大派杯麵，而其攤位內更分割了部份地方作牧場物語的展區，而且更有這遊戲的試玩台試玩。另一邊攤位的電視就播放了《Eternal Chain》、《VAMPIRE HUNTER》的3D MOVIE、與及由福世孝明與美樹本晴彥負責人物設定的Dreamcast最新作品—《ドグウ戰記霸王》的遊戲畫面，而《VAMPIRE HUNTER》更展出了其動畫的畫面圖。展覽中途，VICTOR更派出拉麵伯伯出來與觀眾大玩遊戲。





■這就是《·ミ·ミ田戰記霸王》的戰鬥畫面



■現場有牧場物語的試玩



■拉麵伯伯給我杯麵

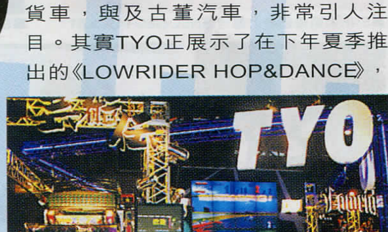
■《VAMPIRE HUNTER》的畫面圖



TYO spirit of Tokyo

今次TYO攤位可謂非常大陣打，因為其展示繪畫了含有日本傳統色彩的貨車，與及古董汽車，非常引人注目。其實TYO正展示了在下年夏季推出的《LOWRIDER HOP&DANCE》，而且大熒幕亦不斷播放其真實汽車的片段。

另外色彩斑斕的貨車當然是宣傳《藝術傳》，而且貨車的側面更有這遊戲的試玩台，不過的其操控的方法仍和前作同樣差。



■古董汽車都SHOW埋！





■貨車邊就有得試玩？

遊戲誌GAME SHOW「外傳」

SHOW GIRL編

雖然每次GAME SHOW舉行時，各遊戲生產商都是派出穿著獨特服飾的SHOW GIRL，但服飾都會每次不同。今次大部份服飾都以黑色為主，但如SEGA、SNK和NEC Interchannel則用了鮮艷的顏色，而今次SHOW GIRL平均比較漂亮的生產商就有CAPCOM和NEC Interchannel兩間。



■SECI的服飾都配合PS2主機顏色



■NEC Interchannel的靚姐姐



■現場都有穿著和服的SHOW GIRL



■嘩！很多橙色(Dreamcast)姐姐出現啊！



■再見啦！BANDAI姐姐



■SNK姐姐每個身上都有部NEOGEO POCKET



■SUNSOFT服飾好像巫婆



■CAPCOM姐姐身上有東西要注意



■WonderSwan姐姐的微笑份外甜美



■咁少衫，還要撥涼

COSPLAY編

每次GAME SHOW都是Cosplay聚集的時候，今次亦不例外。在今個SHOW的Cosplay當中，筆者發現了他們正流行於男扮女裝，如SAKARA、艾蓮絲、真宮寺櫻、成美娜…等等，其中最多人扮的是《CARD CAPTAR SAKURA》的SAKURA，還有不少男性扮添。

遊戲誌 10 大 Cosplay 推介

◆《Final Fantasy VIII》的人物你就見得多，仙人掌的Cosplay你又見過未？他可是編輯部中最受歡迎的一位啊！





◆雖然說過有很多男性扮SAKURA，但是也有不少女性扮的。

◆要玩Cosplay最低要求當然是在於服飾方面，但看來難不到他們……



◆長期都這麼受歡迎的《拳皇》，今次又怎會不在場。



◆真不要少看《PERSONA 2》的魅力，你看！是莉莎與她的PERSONA。



◆星戰的赤武神也有來…



◆自從DC會推出《烙印戰士》後，格斯又怎會不奉場！



◆這個八神都幾似…



◆真不要少看這位SHERMIE，要扮成這樣不容易(一但為何要閉眼…)



◆Selphie、小心走光…

遊戲誌 GAME SHOW 大禮送給你！！

在GAME SHOW中，筆者取得不少「戰利品」回來(一但雙肩就…)，為了報答讀者們的支持，所以我們決定將所有「戰利品」送給大家，當中包括遊戲的體驗版以及一些沒可能買得到的精品啦！只要填妥下列表格，寄來香港灣仔洛克道33號中央廣場7樓，並在信封面請註明《GAME SHOW送大禮》，就有機會獲得我們的「戰利品」，記着截止日期是10月18日，以郵戳為準，大家快點寄信來啦！

抽獎表格

姓名：________________ 年齡：________

聯絡電話：________________ 性別：________

地址：________________________________

____

對PS 2的感覺：________________________

____

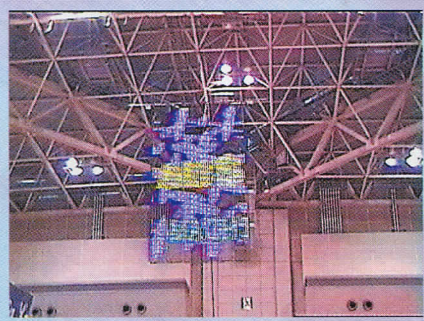
你最期待的遊戲：______________________

(注意：必須填妥以上表格、影印本無效)

獎品內容											
K'頸鏈	1名	藝術傳膠背包	2名	SOFT BANK膠FILE	1名	WINNIE THE POOH公仔	1名	PlayStation 2 CATALOG	4名	SENTIMENTAL GRAFFITI 2墊板	1名
哥布電話繩	1名	JET GIRLS貼紙	2名	夏色劍術小町扇葉	1名	DATA EAST CALENDER	1名	DREAM INFORMATION	5名	THE ART OF METAL GEAT SOLID	2名
明星杯麵	1名	TO HEAT鎖匙扣	2名	聯邦軍與自護軍扇	2名	POCKET STATION貼紙	1名	ETERNAL ARCADIA膠FILE	1名	TAKARA GAME MAGAZINE VOL.3	3名
麻神膠扇葉	1名	BIOHAZD 3海報	4名	POCKET三味體驗版	2名	那裏有HAMUSUTA貼紙	2名	KONAMI DANCEMANIA貼紙	1名	SQUARE場刊(連SAVE CARD貼紙)	6名
牧場物語扇	2名	GROW LANSER扇葉	1名	JAN CODE膠FILE	2名	爆BOMBER MAN2扇葉	2名	Microsoft Games Best Collection	1名	BANPRESTO SUPER HOT LINE特集號	6名
D 2錄影帶套裝	1名	SUNRISE英雄譚海報	1名	SNK公式CATALOG	3名	The Treasure of GENUM扇	2名	BAIDAI INFOEMATION 1999	2名	BEAT東京GAME SHOW'99秋 特別版	6名
99野球選手名鑑	1名	KOLDELKA體驗版	1名	CLICK MANGA體驗版	1名	DRAGON QUEST VII墊板	2名	KONAMI MAGAZINE VOL.14	3名	PlayStation 2 CATALOG(連三隻體驗版)	5名
悠久之瞳 膠FILE	1名	DREAMCAST電話繩	1名	ROCKMAN DASH遊戲	1名	ROBBIT MONDIEU體驗版	2名	PARASITE EVE II CATALOG	5名	THE LEGEND OF DRAGOON MOVIE DISK	2名
烙印戰士膠背包	2名	探偵神宮寺三郎 咖啡	1名	WONDER SWAN電話繩	1名	GRAN TURISMO 2貼紙	2名	陸行鳥不思議迷宮2系列鎖匙扣	1名	SNK VS CAPCOM激突CARD FIGHTERS公式GUIDE BOOK	2名

Text by 小機迷

第37屆 Amusement Machine Show

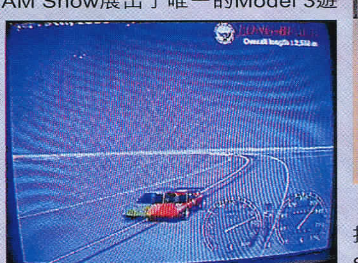
幾年開始受到香港人留意的AM Show，今年已舉辦至37屆，然而這兩年日本街機市場出現嚴重萎縮，故此不少原來Video及Prize Game雙線發展的參展商，如Atlus、Banpresto等，今屆都專注於Prize Game或Print Club貼紙機方面的發展。Banpresto還有一個逆移植作《GunPey》，Atlus甚至沒有Video Game展出。因此今屆AM Show的Video Game，都集中於數家生產遊戲的大廠身上。



SEGA™

由於NAOMI的關係，Sega成了Video Game最注目的參展商。基本上在其大螢幕播放的，全都是她及其他第三廠商開發的NAOMI遊戲。然而在NAOMI獨樹一幟時，Sega也沒有忘記其Hi-End基版「Model 3」，今次AM Show展出了唯一的Model 3遊戲——職Game第四彈《救急車 Emergency Call Ambulance》。遊戲主要目的當然是把傷者平安送院，但是遊戲的感覺卻像《Harley Davidson》及《Crazy Taxi》，玩者可在指定的路線中任意飛馳，不過小心傷者未到醫院已被這救傷車「撞死」。




Sega本身展出的NAOMI遊戲很多，包括Sonic Team的《Sumba De Amigo》、職Game第5彈《Jambo！Safari》、《Toy Fighters》、Soft2研（前AM2研）新作《OutTrigger》、吽m激打》加《HOD2》的《The Typing Of The Dead》用上DC Keyboard，移植的機會很高。還有《F355 Challenge》Twin，刪除了印出Data Sheet，改為儲存於VMS，再利用DC及軟件觀看。此外Compile的新作《PuyoPuyo DA》亦於Sega的攤位展出（沒法，是Sega製作的…）。


◆唯一利用Model 3製作的遊戲《救急車》


◆動物會表現出不同的「表情」


◆沙鎚與森巴可說是分不開的



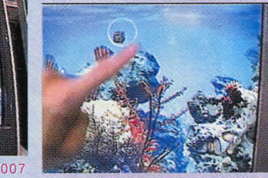

◆既然是Puyo，怎可少了Satan的份？

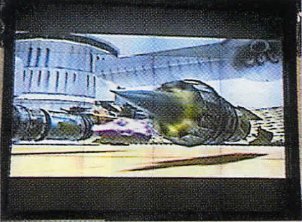

◆在壓敏螢幕的感應下，魚兒會隨玩者的手指游動


◆坐吉普車的牛仔《Jambo！Safari》


◆總算出現了合筆者口胃的「打字Game」「死人打字」（笑）


◆睇落似《Quake》，玩落似N64《007 Golden Eyes》的《OutTrigger》


◆SEGA利用前陣子公布的模擬水族館技術製作的互動遊戲《Fish Life》


◆利用NAOMI製作的星戰遊戲《Star Wars Episode 1 Racer》

namco

除了Sega外另一個較落重本的可說是Namco，除了利用NAOMI製作的五人足球遊戲《World Kicks》外，還有System Super 23的新作《Crisis Zone》。《Crisis Zone》中出現的碎玻璃、紙片飛舞完全表現了System Super 23的實力。而《World Kicks》使用足球形按鈕，讓玩者能真正的「踢」場波。此外Namco還推出不少音樂Game，有彈結他兼Karaoke的《Million Hits》，還有逆移植自PS的《UmJammerLammy》及《Quest Of Fame》。



















◆SNK Vs CAPCOM竟然在NAMCO擺位舉行？



◆《World Kicks》的Motion Capture找來了鹿島鹿角的新秀本山選手負責



◆《Million Hits》中除了按鈕提示還有歌詞，玩得好可順道唱Karaoke！



◆《UmJammerLammy》的結他型控制器





◆《Crisis Zone》使用輕機槍，爽快感絕對比之前兩集更強烈！

TAITO

基本上Taito這次主要宣傳的是新基版「Taito G Net」及「Type-Zero」。作為《Power Shovel Simulator》基版的「Type-Zero」，該官方提供資料，多邊形描繪力是Taito上一代CG基版的3倍，還可裝設硬碟，利用IEEE1394進行通信。而「Taito G Net」則類似於SNK的MVS，利用一種稱為「Taito G Card」的ROM Card提供遊戲，而根據其中一個遊戲《麻雀王》的畫面，該基版也有一定程度的多邊形處理能力。除了這兩個作品外，還有模擬飛行的新作《Landing High Japan》，更得到ANA全日空協助製作。









◆兩支棍兩個腳踏，駕駛挖泥機都不是易事啊！



◆會場擺了一台真正的PC30MR

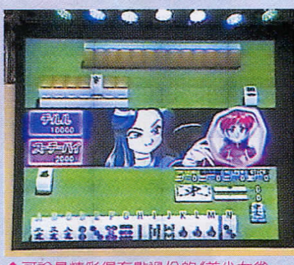
◆齊來做建築工人吧！



JALECO



跟Konami弄得滿城風雨的Jaleco，雖然沒有了《VJ》，但仍然展出《Stepping Stage》的新作，此外還有夾Band遊戲《Rock'n Trend 2》，今次使用了30首流行歌曲，包括Crazy Gonna Crazy、Departures、戀心、Friends等。另外還展出了一個以Karaoke為題材的遊戲《The Audition》，當然還是少不了招牌麻雀遊戲，利用NAOMI製作的《美少女雀士 Suchie-Pai III》啦！



◆可說是精彩得有點過份的《美少女雀士 Suchie-Pai III》(笑)



◆不只是遊戲機中心，Karaoke店也可考慮一下的《The Audition》

SNK



在街機市場逐漸減產的ＳＮＫ，除了《KOF99》，還有《原始島2》及《武藏巖流記》，以及由Atari開發製作的《San Fancisco Rush 2049》。雖然事隔十一年，但是《原始島2》以近年少見的橫向射擊出現，相信仍會有一點吸引力。而《武藏巖流記》作為簡單爽快的橫向動作遊戲，相信可以一飽餓動作Game多時的朋友。



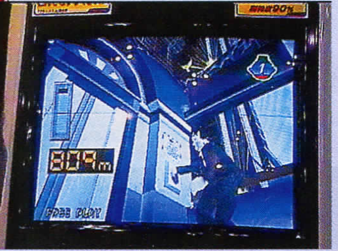
TECMO

本以為獨沽一味——《DOA2》之時，Tecmo卻跟Namco一樣幹起逆移植來，把PS的《驚天危機！》及《1on1》放到街機去。《1on1》更加入了2對2的模式，還有人設井上雄彥先生的化身（？）Dr.T出場！







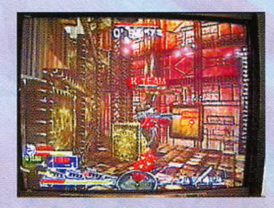




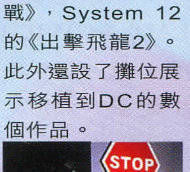
CAPCOM



CAPCOM今次主力之作是NAOMI的《Spwan再生俠》，遊戲的完成度連原著Todd McFarlane也讚不絕口，而在多人同玩的玩法上與Sega的《OutTrigger》有些相似的地方。另外還有《Great魔法大作戰》，System 12的《出擊飛龍2》。此外還設了攤位展示移植到DC的數個作品。











◆Spwan呀！！



◆除了街機本身的控制台，新設計的NAOMI機殼可插入DC手掣使用



◆還有展出Download電話鈴聲的機體，不過只適用於PHS系統的手機，香港人無緣一用



KONAMI

今屆Konami仍是「食老本」，都是音樂Game或者《Champ》系新作。有多達30首新歌的《DDR 3nd Mix》，《Dancing Stage》的新作是使用了樂隊Dream Come Ture的歌，《Pop'n Music 3》，前陣子在港測試過的《Pop'n Stage》及《beat mania II DX 2nd Style》。上個月才推出的《Slient Scope》，只有錄影帶播放的BEMANI新成員《Rap Freaks》，還有細機版本《Hyper Bishi Bashi Champ》及用腳玩的《Step Champ》等。

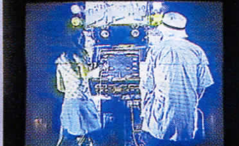








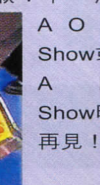






由於篇幅關係，部分廠商未能介紹，筆者在此向各大機迷致歉！下一屆AOU Show或AM Show時再見！







TEXT：MARKS











The Legend of Dragoon

SCEI超新RPG大作！！



PS
製造商：SCEI
發售日：預定99年12月　售價：未定
容量：CD-ROM×4
記憶：1 BLOCK



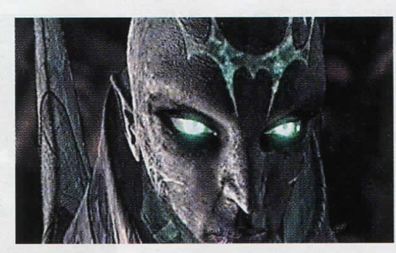


SECI繼《ARC THE LAD》和《WILD ARMS》兩個RPG系列之後，終於在PlayStation 2公布之前，發表了另一個擁有漂亮CG MOVIE魅力的最新RPG作品—《THE LEGEND OF DRAGOON》。雖然暫時其他資料還未清楚，但故事、主要人物等就可以現在為大家詳細講解一下，而今次TOKYO GAME SHOW'99秋的報導中更會有這遊戲的MOVIE DISK送給大家。

MOVIE

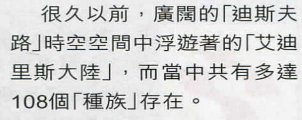


這個作品中主張沒有CG MOVIE的存在感，所以非常著重MOVIE與遊戲的世界觀的統一性，從而實現了兩者仿如同樣的質素。當中登場人物的動作，都能細密的描繪至背景上，而暫時遊戲將會將30分鐘以上的MOVIE。





STORY



很久以前，廣闊的「迪斯夫路」時空空間中浮遊著的「艾迪里斯大陸」，而當中共有多達108個「種族」存在。

經過長年累月的時間流逝，108個種族亦經過不斷反覆發展和衰退，而戰爭、紛爭、爭權奪利的事情持續的發生。以大量血洗刷的爭鬥未段終於出現數個霸者，而且他們都是背部擁有翼的「有翼人」。

不過「有翼人」的天下卻不能維持一段長時間，因為倫落為奴隸的人類終於進行反擊。在這個織烈的戰爭中，雖然有翼人懂得魔法，但人類卻擁有控制「龍」的戰士進行對抗，人類終於在這場決定兩者存亡的戰鬥中獲得最後的勝利，而且這場戰爭更被稱為「龍戰役」流傳於後世。不過這場戰爭亦令到龍和有翼人從此消失。

在「龍戰役」的一萬年之後，一位青年為了追殺在他幼年時殺死其雙親的人而開始漫長的旅程，他的名字就是「Dart」。雖然他擁有驚人的能力，但等待接受的命運卻十分嚴峻。

MAP

遊戲中角色踏足的背景地圖是以高LEVEL的描繪技術來製作的，從而追求漂亮的圖像，所以當中的背景得以與MOVIE統一世界觀。由小河的流動，以至從木穴中透出的陽光等效果都在圖片中表露無表遺，而進度就好像一幅名畫那樣這的完成度（圖像）。


























EVENT

今次的普通EVENT將會以多邊形表現的角色在漂亮的背景地圖中生動地進行。由於與MOVIE同樣，所以表現方式將會有別於現在的方式，這樣讀者就可得到另一番感覺。



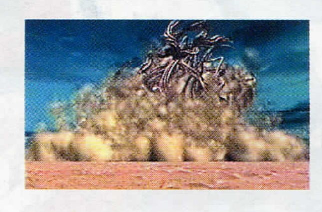

攻擊



這遊戲的基本攻擊模式大致上和其他RPG同樣，會有魔法和物理的攻擊，但至於當中有沒有類似召喚獸的魔法暫時仍未清楚。由於這段CG MOVIE中有數條龍存在，而估計這遊戲可能會有召喚龍來攻擊敵人的魔法或ITEM。另外，角色攻擊時將會出現一個神秘的正方形，而它會向著被攻擊者移動。同時在畫面的右方更會有一個○掣出現，這可能用作增加角色攻擊力或出現特殊技等。



KEY WORD



在《Legend of Dragoon》的世界觀中當然不會缺少對故事十分重要的Key word—「神木樹」、「DRAGON」。最特別的是生出在這個世界中存在的所有生命(種族)的「神木樹」，因為這種誕生的能力而成為了這世界的象徵，而各種東西都是由這開始。




主角—Dart在命運的牽引之下與各式各樣的角色相遇，而成為彼此信賴的同伴，與登場的敵人編織出整個故事。今次將會介紹擁有特別魅力的四位(包括主角)角色。



Shana

她就是Dart青梅竹馬朋友，不過其內心卻擁有一種神秘的強烈意識。另外她手持的弓箭就是作狩獵之用。

Rose's

雖然她被各式各樣的謎團包圍，但推有非常冶豔的面孔，，而她就在Dart旅途中成為其同件之一。



Dart

為了向「黑魔物」討回在他幼年時殺害其雙親的仇，所以開始行遍整個大陸的旅程。經常身穿經色盔甲的Dart是一個正義感非常強烈而不喜歡轉彎抹角的大好青年。

蒙面男子

他就是統領騎馬隊的高大男子。不單突然在Dart他們面前出現，而且顯出敵對的態度。不過是無法讀取他的表情。
















'99勁GAME迎千禧

免費入場
首1000位入場者可
獲CAPCOM禮品包一份
(送完即止)

トロンにコブン
ロックマンDASHシリーズ

DINO CRISIS™

STREET FIGHTER EX2 PLUS™

BIOHAZARD 3
LAST ESCAPE

PlayStation

(C) ARIKA CO., LTD, 1999, (C) CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

日期：99年10月1日(星期五 / 公眾假期)
時間：10:00am - 6:00pm
地點：鑽石山荷里活廣場一樓明星廣場 (鑽石山地鐵站)

一年一度　機迷必到！

街霸EX2plus世紀盟主大激戰

全港街霸迷萬勿錯過之世紀大激戰，分公開組及遊戲遊戲機中心推薦組，冠軍盟主可獲現金獎$5000、來回日本機票連住宿、世嘉Dreamcast遊戲機、獎盃及其他豐富獎品。參加辦法及詳情請留意：
Game Players、Game Plus、Game Weekly、Hyper PC Players、X-Gamely、街霸EX2plus漫畫、各大遊戲機中心及
CAPCOM網址 http://www.capcomasia.com.hk
參加者必須年滿16歲，查詢及公開組電話報名請電：2564 0978 (傳達推廣)

BIOHAZARD3終極大激鬥

BIOHAZARD3 全面出擊，設立獨立專區，BIOHAZARD3 遊戲任試任玩，更會舉行BIOHAZARD3 終極大激鬥，看誰最快打爆機！
比賽詳情留意：Game Players & Game Plus

勁GAME隨意玩專區

免費任玩最新及最流行勁GAME，包括PS、DC、N64及PC GAME，機迷萬勿錯過！

CAPCOM人物Cos-Play扮嘢大匯演

盡顯扮嘢天份，一大班CAPCOM遊戲機人物，隨時出現與您見面。

漫畫主筆簽名會

街霸EX2plus漫畫主筆許景琛親臨現場舉行簽名會，漫畫迷密切留意。

CAPCOM International Friendly Club 會員大募集

即場登記入會，會費全免，盡享多項優惠，GAME迷身份象徵。

精品展銷區

漫畫、遊戲雜誌、遊戲設備、軟件及CAPCOM精品等，包您滿載而歸。

主辦：CAPCOM
協辦：天行社出版有限公司　Wai Lee VIDEO AMUSEMENT CO., LTD.
贊助：FREETRON















Acer　荷里活廣場PLAZA HOLLYWOOD
(排名不分先後)

By: 阜林三郎

ARMORED CORE 2

PS2	
製造商：FROM SOFTWARE	
售價：未定	發售日：2000年夏預定
容量：未定	記憶：未定
ACT / 對應周邊未定	

鋼鐵之傭兵接近PS2

全部是Real-time Rander的畫面！

在這裡公開的，全都是《Armored Core 2》的開發中畫面。驟眼看好像是片段用的高質CG動畫，不過這些其實是PS2實機運行的即時多邊形影像！與高質CG動畫相比只是解像度較弱而已。



◆憑著PS2的性能，畫面的效果直迫高質CG動畫

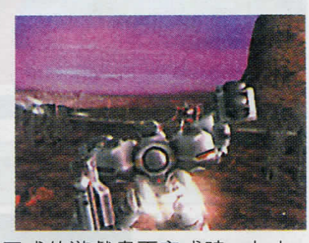
即時變化的光源表現

這兩個畫面是在不同角度拍攝同一個動作的，大家可以留意到兩者的光源是一樣的。再對照一下下方那張發射飛彈的畫面，AC反光的地方及光線的強度明顯地有分別。成功地利用光源改變的效果，把AC的那種金屬感完全地表現出來。



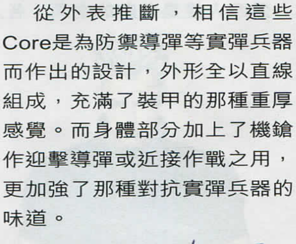
整體更細緻的演出

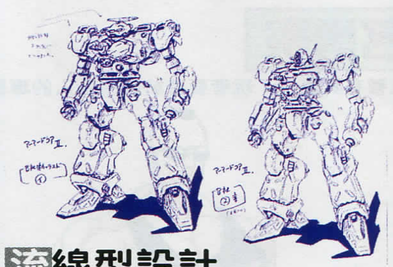
不只是AC本身，就連背景及畫面整體的製作也是一絲不苟。例如剛才發砲那畫面，因後座力而捲起了塵埃。還有根據第一集「輸送列車護衛」一版而製作的畫面，列車上的火花、蒸氣，附近的圍欄、石塊都有極具真實感的表現。不過現時所見的都只是在試驗階段的開發中畫面，相信在正式的遊戲畫面完成時，加上各式各樣的AC、敵機、狀態表示，以及子彈橫飛的效果後，會有更為精彩的表現。



從設定中看AC2

《Armored Core》其中一個賣點，就是大量充滿個性的機械設定，《Armored Core 2》亦不例外，而《Armored Core 2》的機械設定，仍然由河森正治先生負責。雖然現在公開了的設定不多，但是在當中已能看出《Armored Core 2》的一點端倪。



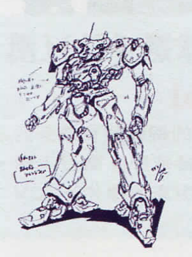


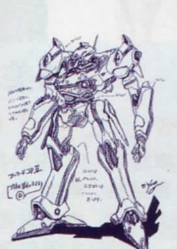
方塊型設計

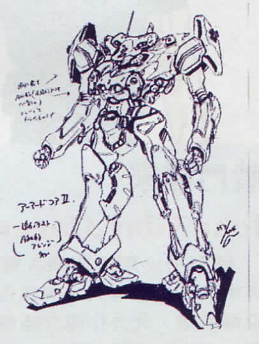
從外表推斷，相信這些Core是為防禦導彈等實彈兵器而作出的設計，外形全以直線組成，充滿了裝甲的那種重厚感覺。而身體部分加上了機鎗作迎擊導彈或近接作戰之用，更加強了那種對抗實彈兵器的味道。

流線型設計

與方塊外形相對的，整個外形屬曲線為主的設計，給予人一種較著重速度及靈活的感覺。除此之外，運用曲面的裝甲應付光學兵器，也是這類型設計當中的一種特點。

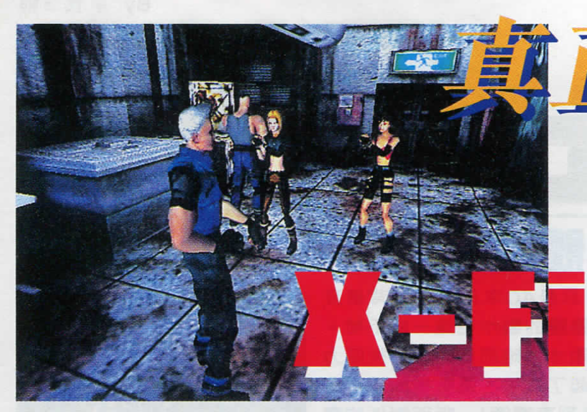






Text by 阜林三郎

真正新一代3D ACT登場！



X-Fire

PS2	製造商：Electronic Arts Square	
	售價：未定	發售日：未定
	容量：未定	記憶：未定
	1〜4人 / ACT / 對應周邊未定	

PS2上的3D ACT遊戲



在PS2公開之前，有3個遊戲同時公布於PS2推出，除了《AC2》及《EX3》外，就是這個立體ACT遊戲《X(Cross)-Fire》。這個原稱為「X-Shooter」的，究竟是個怎樣的ACT遊戲？

近未來的人質拯救行動

《X-Fire》的故事，發生於2076年。相信是隕石墜落的關係，北美發生了神秘的傳染病，大量人由於沒有方法治療而病死，聯邦政府以承認他們自治為藉口，將疫區全面隔離封鎖。

2個月後，為確認隔離地區已進入平穩的情況，聯邦政府派遣了包括高官在內的視察團進內。不過進入隔離區後不久，視察團便遭到不明來歷的人士虜走。由於無法得知實際的情形，政府決定派遣特殊隊，為了救出視察團及了解整個事件，4名精銳分子組成了部隊……



簡單爽快







遊戲基本上可以4人同時遊戲，而進行4人協力，或是4人對戰，完全可以由玩者自行設定。

除了4人同遊外，遊戲本身亦加強了ACT的要素，近來類似的遊戲都是著重了AVG的元素，而《X-Fire》則盡量降低AVG的成份，成為一個切切實實的ACT。而系統上亦因此而簡化了，利用按鈕操作給予同伴指示，半自動的目標鎖定，多姿多采的動作，還有室內、市街等各式各樣的版面，令玩者更容易手上，投入遊戲當中。

頂尖的多邊形製作技術





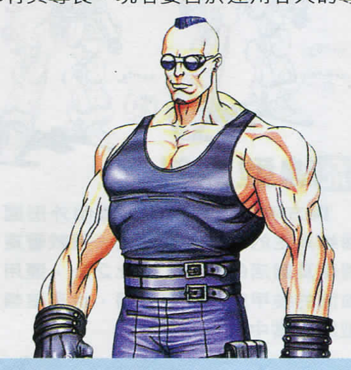
遊戲不只是簡單直接的ACT，在PS2的機能亦運用了不少頂尖的多邊形技術。每個人物運用了6000多邊形製作，加上利用專用的攝影棚收錄了超過2500個Montion Capture的影像，此外運用了最新的曲面處理及多邊形管理技術，令畫面及遊戲的質數達到預期的要求。

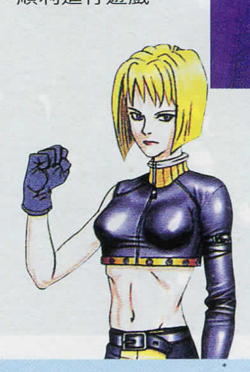


特殊部隊的4名專家

這四人便是遊戲的主角，各人都有其專長，玩者要善於運用各人的專長，順利進行遊戲。







戰鬥專家
John Glay Coners

擁有不少輝煌戰績，實戰經驗非常豐富的優等兵。擅長各種武器及爆炸物，此外作戰立案能力也很高。(CV：古谷 徹)

前美式足球選手的巨漢
Jad Gassal

由於美式足球的鍛練擁有優秀的運動能力，因此被特殊部隊徵召入隊。擅長重型火砲、坦克的操作。(CV：玄田哲章)

鎗械專家
Milinda Estibas

曾經受過醫護工作的教育及對鎗械的豐富知識，成了她進入特殊部隊的原因。雖然身為女性卻能使用重型的火砲作戰。(CV：三石琴乃)

擅長狙擊術的新兵
Maya Swenson

被評為擁有優秀的狙擊手能力，在欠缺實戰經驗下成為特殊部隊的一員。此外也擅長運用各種情報機器。(CV：宮村優子)

By: 阜林三郎

EX3 THE STREET FIGHTER

3D街霸打到上PS2 !!



由PS2為Street Fighters注入新生命

不論PS或街機都頗受歡迎的立體格鬥遊戲《Street Fighter EX》，經過了兩次變遷後第三集終於決定推出，這次更是由System12一躍至PS2。除了PS2外，消息指會同時推出街機版本。在PS2的高性能下，這群Street Fighters再次展開華麗壯大的格鬥比試！



超過20名人物登場

雖然現時並未公開所有人物，但從已公布的選人畫面來看，最低限度也會有20名左右的人物。而現時公開了的人物，就如相中所見的一樣，隆、春麗、Guile、Dhalism、Sharon，還有Blanka及骷髏迷這七個差不多是《EX》必備的人物，以及於選人畫面中出現了相片的Jack，究竟其餘十多人會包括那些人物？而當中會否再有新人物登場？而Galuda、豪鬼等隱藏人物，或者如泰王Sagat、司令Vega、Barlog等四天王的人物會否出場？

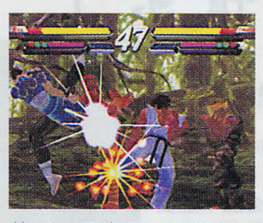


◆《EX3》的選人畫面，單是眼前已有二十格，究竟最後會有多少個人物？

史上初！Team Battle

這裡的畫面是以前的《EX》所沒有的場面，四個人物同時在同一畫面中戰鬥！《EX3》的其中一個特色，便是這個最多四個人物對戰的Team battle模式（未知是否可以四人同時玩…）。這還不只，就算畫面中只有兩個人物，其體力計也顯示了四條，即是說可能遊戲在某些特定的條件下，玩者是可以選擇1對1、1對2或者2對2。還有就是其中的圖片顯示了春麗向畫面深處移動，究竟遊戲的背景畫面是否如以往般同一平面，還是像《Power Stone》般在一定範圍內自由走動？

PS2	
製造商：CAPCOM / ARIKA	
售價：未定	發售日：未定
容量：未定	記憶：未定
FIG / 對應周邊未定	





現時所看是的多人對戰畫面是2對1或者2對2，究竟會否有模式像《VS系列》般兩個人物輪流出場？而勝負判定、超必殺技的運用、Excel等又會如何計算？雖然在體力計下有類似超必殺技用的能源計，而且同樣是有兩條，而旁邊三粒寶石之類的東西是什麼？那個「Change」又是什麼？現時公開了的消息實在太少了，確實令不少《EX》迷非常期待新消息公開！



◆在《Zero》系列中出現的2對1場面，現在也成為《EX3》的新元素





◆2對2的畫面，據公開是在符合某些條件下，可以由1對1變成2對2的局面



◆Dhalism Guile一人一腳！

還有更多精彩的畫面

除了之前關於選人及Team Battle的畫面外，還公開了不少遊戲的畫面。雖然驟眼看可能覺得與之前《EX》的分別並不明顯，但是在PS2的多邊形描繪性能，更強化的光源表現，加上更多的鏡頭運用，確實令到畫面的效果更多元化。

◆阿隆使出超必殺技的畫面，那些向雙手集合的光點，表現了PS2對小型多邊形的運算

◆波動拳擊中春麗的情形，雖然不知道是否超必殺技，但春麗身體的扭動讓玩者也感到那份「很痛！」的感覺

◆骷髏迷對春麗，雖然相片細小看不清楚，但是二人的模型及材質都十分細緻

◆從火花中看著Dhalism的重腳，這種鏡頭運用確實在《EX》系列未出現過

◆出名「瘦骨仙」的Dhalism，在PS2的機能表現下更顯出那種筋肉感

◆Sharon對春麗，兩大女主角在《EX3》的熱門結果還未知道，不過論露出度，看來春麗還是要加把勁(笑)

◆儲氣中的骷髏迷，究竟在《EX3》中使出必殺Combo會是什麼的樣子？

◆碌中！除了鏡頭角度運用外，Blanka的頭髮亦擺脫了以往「三尖八角」的味道

TEXT：SAM

幻影月夜

DC
製造商：SIMS
售價：5800Yen　發售日：9月23日
容量：GD-ROM　記憶：20 BLOCKS
AVG/對應VMS、VGA BOX、震動PACK

很多以戀愛為題材的遊戲作品，通常都是主角（即玩者）周旋於一班女主角之中。可是這隻《幻影月夜》則有點不同，因為在眾女角之中，其實有一名是已死去的女孩子。究竟人與鬼之間怎樣展開感情呢？在《幻影月夜》中便會知道。

人鬼情未了





故事簡介

某日，作為平凡高中生的主角，於放學返家途中，在公園中遇到一名穿著和服的美少女，但她原來是一名已死去多年的幽靈，而且更是主角同校後輩的祖先。她這次的出現，原來是為了再續她與愛人的情緣。

故事中八名女角介紹

朝霧亞也美 AYAME ASAGIRI

年齡：15歲(生前)
身高：152cm
三圍：B80(B)W58H83
血型：A型

生活在明治時代的朝霧亞也美，當年與主角的曾祖父是戀人的關係。可是好景不常，一場地震的發生，就此拆散了一對情人。七十六年後，亞也美遇上戀人的曾孫(即是主角)，到底這個隔世情緣能否開花結果呢？

田上美雪 MIYUKI SAKAGAMI

年齡：17歲
身高：165cm
三圍：B88(E)W61H87
血型：B型

同樣是月夜野高校部的三年級生，與葉月是孖生姊妹的關係。學校科學部的成員，而且經常作出奇怪的實驗，所以很少同學會接近她。

朝霧南 MINAMI ASAGIRI

年齡：15歲
身高：157cm
三圍：B79(B)W58H83
血型：A型

亞也美兄長的子孫，月夜野學園高校部的一年級學生，是除了運動外各科成績均好的優秀學生。天生擁有通靈能力，所以能感應到亞也美的存在。

田川淺 ASAMI SASAGAWA

年齡：10歲
身高：138cm
三圍：非常細小
血型：O型

市立月濱第一小學的五年級學生，性格反叛，經常不滿大人的所作所為，因此亦經常離家出走。

鳴海理央 RIO NARUMI

年齡：14歲
身高：148cm
三圍：B82(C)W60H83
血型：AB型

月夜野中學部的三年級生，為討主角歡心，於是經常幫主角打掃房間等等。另外她的理想是進入演劇部。

田川早苗 SANAE SASAGAWA

年齡：22歲
身高：170cm
三圍：B97(F)W62H88
血型：O型

主角的家庭教師，而同時亦有開設花店。自從雙親與及兄嫂四人之死後，她便與妹妹淺相依為命。

田上葉月 HAZUKI SAKAGAMI

年齡：17歲
身高：168cm
三圍：B85(D)W63H83
血型：B型

月夜野學園高校部的三年級生，與主角是同班同學。喜愛武術，性格剛強而且富有責任感。

CHRISTINA GORAM

年齡：13歲
身高：不明
三圍：不明
血型：不明

世界知名的天才音樂家，因公演關係而來到日本。是一名除了年齡以外所有資料一概如謎的少女。

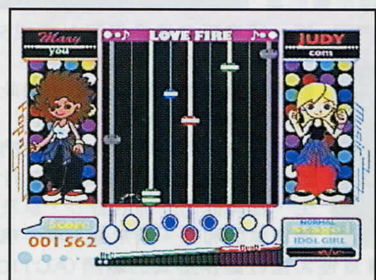


POP'N MUSIC 2
又是令人手軟的九個掣

TEXT：SAM









利用九個掣來玩的《POP'N MUSIC》，如今推出了第二集《POP'N MUSIC 2》。究竟當中有甚麼特別之處呢？玩過自然就會知道。

齊齊開 PARTY

如果各位認為《POP'N MUSIC》中的「EXPERT」是非常困難的話，筆者在這裡就奉勸各位不要玩《POP'N MUSIC 2》的「PARTY」了。因為在上集中EXPERT已是最高難度的了，可是今集會在EXPERT上再加上一個叫「PARTY」的模式。大家不要以為這個模式會好像其名字一樣--開派對那麼輕鬆，其實它是今集新加的超高難度，當中會以不同方法影響玩者，例如：POP君移位、噴火、HIDDEN、震動、加速、減速等等，都會在一首歌中同時出現。大家試想像一下這情景，便會知道PARTY的可怕，相信就算再強的高手也不可能鬆容過版。



■令玩者如在煉獄的「PARTY」


■遮住乜都睇唔到

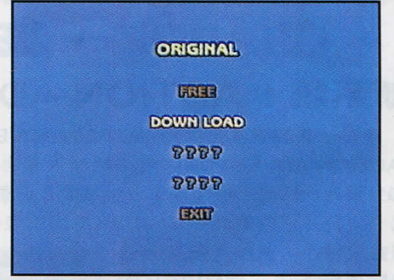

■LAST APPEAR


■畫面震動，莫非七點六級？


■加大馬力向下衝

隨時都可 POP'N MUSIC

今集除了增加遊戲的難度外，還加入了MINI GAME的元素。只要玩者將已CLEAR的歌曲，經由「DOWNLOAD」這個模式，將DC中的歌曲DOWNLOAD到VM之中。顧名思義，即是大家在DC中所CLEAR的歌曲越多，可DOWNLOAD到VM中的歌曲就會越多。



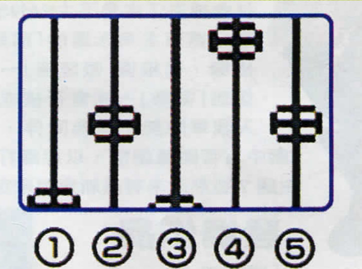
■在「ORIGINAL」中，就可見到「DOWNLOAD」模式。

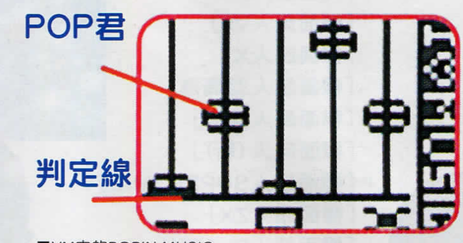
POP'N MUSIC VM版的操作介紹

VM版與DC版的最大分別，就是在於其行數及操作方法。DC版中會有9行，而VM的則只會有5行。另外操作方面，由於VM版中只有5行，所以按掣方面並沒有不足。

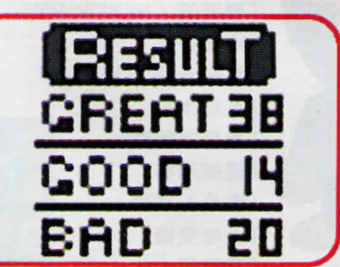
按掣與行列的分配由左至右(1至5)

方向鍵（左）	1
方向鍵（上）	2
方向鍵（右）	3
A鍵	4
B鍵	5





■VM中的POP'N MUSIC



■完成遊戲後，都會有成績發表的。

TEXT：日日野



特撮冒險活劇スーパーヒーロー烈伝
特撮冒險活劇SUPER HERO烈傳
CHANGE～ZERO ONE！！

英雄降臨DC

「天地雙龍」、「幪面超人」、「電腦奇俠」‥‥喜歡特撮片的朋友相信一定不會對這些名字感到陌生，如果閣下是一名特撮迷的話，理應知道上面的副題更是「電腦奇俠01」OP的其中一句歌詞。的確，特撮片中的超人一向予人有型有款的感覺，所以通常也會成為大家小時候心目中的偶像，現在，透過DC強勁的機能，一班特撮英雄將以Q版2頭身堂堂回歸！

新系統！ACTION ADVENTURE

廠方一直強調本作採用「ACTION ADVENTURE」系統，但甚麼是「ACTION ADVENTURE」呢？相信大家也該知道一齣特撮片通常是30分鐘為一話罷！廠商為了令玩者能在遊戲中感受到看電視一樣的氣氛，故特意把遊戲內容以MISSION形式表達，當中的MISSION有不同完成條件，並以大概30分鐘時間便會完成一個MISSION（話）。遊戲大概有100話，由於每話大概只須30分鐘左右時間便能完成，故玩者大可以「每天完成一話」的方式來遊玩，一來既不會耽誤功課，二來亦不須「死煲爛煲」，實在是非常親切的設計。



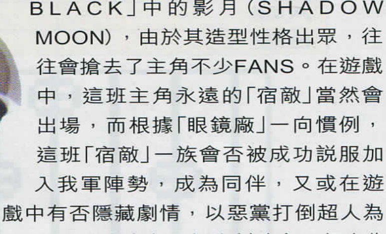
遊戲流程

既然遊戲標榜「有如看特撮片集」的感覺，因此，基本上當中的流程也有如電視片集的模式一般，「事件發生」→「趕往事發現場」→「事件解決」。MISSION開始的形式是指在某地點有事件發生，通常是惡黨的羽翼及怪人在搞事，接到「線報」後便選擇出擊的英雄，留意玩者最多只可以組成5人的隊伍，而且除了隊長角色外，其他的角色是會自動戰鬥的，因此，玩者無須費神於操縱其他角色，只須專心致志控制隊長角色。戰鬥的目的當然是要阻止惡黨的惡行發生，粉碎他們恐佈的野心，以及守護地球的和平。通常進入事件現場後玩者便要與惡黨的羽翼及怪人進行動作形式的戰鬥（ACTION BATTLE），在這段期間內有敵人的增援出現、亦可能有新同伴的加入，總之，把在場的惡黨羽翼及怪人擊退打倒，便可把事件解決，同時亦完成了一個MISSION（話）的內容。



原作的宿敵會成為同伴嗎？

通常在特撮片中的英雄，也是有一個特定的「宿敵」，如「電腦奇俠」中的電腦黑魔、「幪面超人BLACK」中的影月（SHADOW MOON），由於其造型性格出眾，往往會搶去了主角不少FANS。在遊戲中，這班主角永遠的「宿敵」當然會出場，而根據「眼鏡廠」一向慣例，這班「宿敵」一族會否被成功説服加入我軍陣勢，成為同伴，又或在遊戲中有否隱藏劇情，以惡黨打倒超人為主題？雖然尚未有最新資料確定，但本作已叫人非常期待。





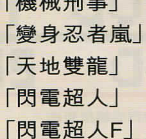


登場作品

「幪面超人」
「幪面超人V3」
「幪面超人X」
「幪面超人亞瑪遜」
「幪面超人強者」
「幪面超人（新）」
「幪面超人SUPER ONE」
「幪面超人ZX」
「幪面超人BLACK」
「幪面超人BLACK RX」
「電腦奇俠」
「電腦奇俠01」
「五勇士」
「皇牌突擊隊」
「機械刑事」
「變身忍者嵐」
「天地雙龍」
「閃電超人」
「閃電超人F」







LEVEL UP！‥‥不要！？

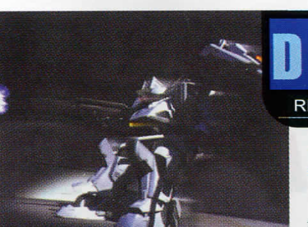
大家不用吃驚？你們並沒有看錯，遊戲中的英雄在最初設定中已很強，根本沒有提升LEVEL的必要，而且這樣設定似乎更合乎特撮片情理，很多英雄在被製造出來時已擁有很強實力，有些根本就是由惡黨製造出來的怪人！不過話説回來，雖然遊戲中的英雄在初期設定中已有很強實力，但這也不代表他們是無敵的，沒有了升LEVEL，取而代之是以透過POWER UP手法來進一步提昇英雄的能力，在劇情中玩者可能會取得一些ITEM，而這些ITEM正正好讓英雄取得新的必殺技，在戰鬥中取得更有利的位置。此外，每當英雄使出必殺技的時候，遊戲中更會播出充滿迫力的CG MOVIE呢！





SUNRISE英雄譚

繼續同你談英雄



DC
製造商：SUNRISE INTERACTIVE
發售日：予定12日 售價：未定
容量：GD-ROM 記憶：未定
RPG/ MEM

更新的資料發佈！

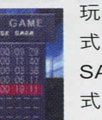
DC自公佈推出《SUNRISE英雄譚》以來，本刊一直也有跟進遊戲的開發狀況，始終好歹這也是DC首隻「機戰」系列作品，總算是一隻值得期待的作品。最近，從日本方面的資料得知，遊戲開發至今已有頗高的完成度，同時廠方更公布了不少有關遊戲中新機體的資料。

作戰畫面

以往本刊在介紹本遊戲時，大多集中於介紹當中的戰鬥動畫片段，而從日本方面的最新資料得知，比起以往「機戰」系列作品，今集在戰鬥以外的畫面也有很多相同或類似的系統，看來廠方是想玩者更易掌握遊戲系統。

搭載部隊的編成

在每次出戰時玩者也可以將不同的機械人組合成一小隊，然後再確認出擊，遊戲中玩者可以複數部隊方式出戰。另外，在SAVE畫面中，本作將沿用「機戰」系列一貫方式，每個FILE均以話數表示，同時更清楚顯示地點、機師人數及取得機體的數目，讓玩者更清楚確認自己目前的狀況。





ITEM的裝備

雖然到目前為止尚未能確認各種ITEM的具體名稱及內容，但相信透過不同ITEM的使用，機師本身的能力亦相對得以提昇。而畫面所見正見角色特有ITEM的CHECK LIST，當中可見透過使用ITEM，機體及機師本身的能力亦會得以提昇。

戰鬥畫面

除了各主角級機體的CG戰鬥畫面外，平常版圖中的實際戰鬥畫面也是不容忽視，當中的「戰鬥PHASE」及「迎擊PHASE」系統更是值得大家注目的地方。

戰鬥 PHASE



畫面上方中央位置有一個「迎」字表示，如果選擇轉為「攻」字，這便是突入「戰鬥PHASE」模式的表現，「戰鬥PHASE」顧名思義是以戰略體勢為主，以主攻為大前題的戰術。



BATTLE 開始

在戰鬥中，各機體的參數均以顏色棒作表示，其中AT是攻擊力，DF是防御力，EN是能源。各機體的HP均在畫面上方以顏色棒表示，不知有甚麼方法可以一擊把母艦擊沈？



攻擊部隊的變更

以下是「勇者王」獅子堂カイ出擊的場面，以預先編製的部隊出擊，戰鬥中可自由替換小隊的成員。本作中不同機體也有其有利戰鬥特性（如空中戰、陸上戰），在其有利的版圖位置，機體便能發揮其最大能力。



母艦級攻擊

畫面所見登場機體（母艦）的正是人稱「木馬號」的「WHITE BASE」（白色基地），與一班機械人共同參戰，不知會知從後方作「援助射擊」？



迎擊 PHASE

須要消費EN作特殊攻擊，又或可透過各種ITEM的使用來作輔助，「迎擊PHASE」的特色是處於等待敵人攻擊的狀態，當敵人向己方攻擊的同時，機體便會作出相應的迎擊動作。

己方機體的回復

遊戲中，就算是使用ITEM來回復己方機體的各項參數，也須要消費EN，而且機體上每項參數也好像有相對的ITEM，如此看來，ITEM在此作中已成了必然的消費品。



對敵方全體攻擊

與其他行動一樣，這也是須要消費EN的，其用途與一般RPG的「魔法」大致相同，值得留意是各機械人的屬性均以一項稱為「性能」的項目表示，畫面中在機體參數指標下的「飛」字及「近」字，是否代表該機體的「性能」。



登場新機體

XFT-F-02

ガルストーム

擁有高速飛行性能，善長於接近戰，操縱者是「聖戰士」的座間翔。



XFT-B-02

エアキャバリア

擁有一把能自由變幻的特殊劍，操縱者是「機甲界ガリアソ」的佐魯迪。



XFT-W-03

ウイソデシド

擁有強大火力，同時具備變形能力，操縱者是「新機動戰記W」的希羅。

Text by 阜林三郎

勇者鬥惡龍 Characters' 杜魯尼可之大冒險2～不思議之迷宮～



肥商人成救國英雄？

PS	
製造商：Chun Soft / Enix	
售價：6800日圓	發售日：發售中(9月15日)
容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCKS
RPG / MEM / 對應ANALOG手掣	

到處都是不思議迷宮

在《不思議之迷宮》系列第一作《杜魯尼可之大冒險》中，杜魯尼可千辛萬苦之下，總算把傳說中的寶物「幸福的箱」從不思議的迷宮中取出來。村莊亦從此獲得和平的日子……

半年的歲月渡過了，本來非常的平靜的村莊，突然又再出現不思議的迷宮！由於不思議的迷宮中充滿了各種魔物，大家都不敢進去查個究竟。而同時一名神秘的老人出現，說獲得「幸福的箱」的杜魯尼可是聽到聖靈之話的人，究竟不思議的迷宮再次出現，與「幸福的箱」有什麼關係？而老人又是什麼身份？

對於不思議的迷宮再次出現，國王感到非常的煩惱。為了查出令不思議的迷宮出現的原因，國王唯有拜託不思議的迷宮的專家(？)杜魯尼可找出真相。











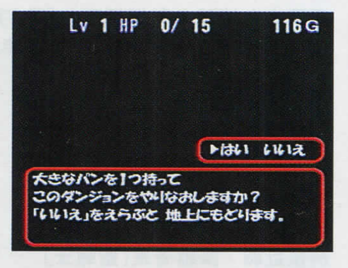
冒險前注意事項



先在這裡跟沒有玩過《不思議之迷宮》系列的朋友簡介一下遊戲，遊戲中的不思議的迷宮，是用上了後來稱為「自動生成迷宮」的系統，簡單點說是指迷宮的內容，除了層數外都是由電腦隨機設定的，每次進入都會遇上不同的地圖、怪物、陷阱、寶物等。亦因為電腦隨機次次不同，所以《不思議之迷宮》系列有一個別名，便是「可以玩1000次的RPG」。

而除了電腦隨機建立迷宮外，遊戲本身也有些特點的。首先是每次離開迷宮後LV都會回到1，其次是除金錢以外在迷宮中獲得的所有東西，若是第一次完成迷宮或杜魯尼可被打倒，都會全數消失。金錢依照《DQ》的慣例，除非身上有特別的道具，否則杜魯尼可被打倒的話會減半。而以往的被打倒後自動Save則取消了，被打倒後玩者可選擇拿著一個大麵包回迷宮再挑戰或者離開。

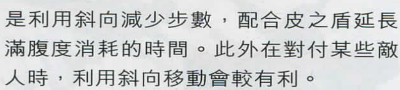




請用Analog手掣！

說清楚點是利用Analog手掣上的十字鈕，由於這十字鈕對斜向的反應較好。在迷宮冒險時，除了手上的大麵包外，就只有靠迷宮中拾獲的麵包。但是較有效的方法，還是利用斜向減少步數，配合皮之盾延長滿腹度消耗的時間。此外在對付某些敵人時，利用斜向移動會較有利。





◆對付偷了錢的布袋怪，斜向移動是非常有效的。

成為上級之路

了解村莊的一切

基本上與上集一樣，村莊的規模是隨著遊戲的進度而增加的，所以當能夠使用村內所有設施時，即是說杜魯尼哥已經可以進入「不思議的迷宮」了。

村莊圖解

1.杜魯尼哥的家主角的家，除了放著「幸福的箱」外，符合條件後還會有倉庫存放寶物。

2.銀行達成某迷宮後出現，作用是存錢及提款，而當存入的金額到一定限額時，銀行屋會送出特別的寶物。

3.廣場主要是收集情報的地方，完成某迷宮後會出現賣麵包的攤檔。

4.古老大屋一直重門深鎖的大屋，用途不明？

5.魔法屋初期是購買某寶物及提升LV，其後則可回復魔法杖及利用魔法進入迷宮的指定層數。

6.合成屋將武器、盾或魔法杖合成，使其能力強化或得到某些特點的店。

7.鍛冶屋只要把店主指定的寶物帶來，他便會替杜魯尼哥手上的武器或盾加強一級。

8.冒險者之宿
可以從冒險者的口中學習一些往迷宮冒險的竅門。

9.老人之家
神秘老人的家，他會提供一些關於「不思議的迷宮」的情報。

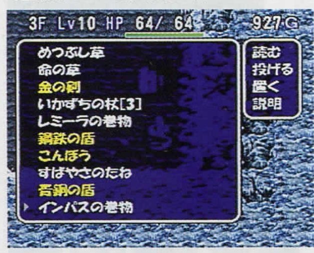
10.屋敷之迷宮

11.墓場的迷宮



請讀出所有卷物

在迷宮中會拾獲一些有魔法效果的卷物，而只要杜魯尼哥讀了一次之後便會記下來。當拾獲「白紙的卷物」時，便可寫上已記下的卷物名稱，獲得相同效果。而讀過的那些卷物會在家中綠色書的冒險記錄(冒険のメモ)中記載。





以下是筆者認為必記的卷物！

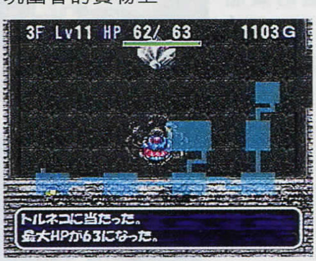
名稱	用途
インパスの巻物	確認不知名(黃色字)的物品，對找到是否有詛咒很有用
イオの巻物	令房間內所有敵人受傷，身處大部屋或怪物房中更是保命之物
リレミトの巻物	離開迷宮
バイキルトの巻物	增加武器的強度1點，也有消除武器中詛咒的效果
スカラの巻物	增加盾的強度1點，也可消除生鏽及詛咒的效果
パンの巻物	令身上的一件寶物變成大麵包，沒麵包時就要靠它了！
シャナクの巻物	消除寶物的詛咒。
レミーラの巻物	顯示全層的地圖，寶物及敵人的位置也一目了然
ルカナンの巻物	降低全層敵人的防禦力一段時間，對強敵時很有用

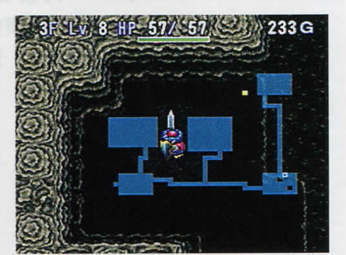
有效運用寶物及地形



有不少寶物是有超過一種以上的用途的，靈活運用可幫助冒險。例如魔法杖用完後可直接投向敵人攻擊；被敵人圍著時，吃下魯拉草(ルーラの草)便可轉移動其他地方脫險；把腐爛麵包拋向敵人可使牠受傷，利用鋤頭攻擊等。

此外運用地形也是重要的一環，例如某些迷宮中有水池，若裝備了特定的物品便可在上面走動，藉此避開敵人。而迷宮中的水晶有反射魔法杖的效果，當手上有荷伊米之杖(ホイミの杖)時，利用水晶反射便可回復HP。而反射吹飛之杖(ふきとばしの杖)，更可到達被水坑圍著的寶物上。





做小偷？



迷宮中有時會見到由ガーゴイル開設的店，裡面有很多特別的寶物，不過通常都沒有足夠金錢全數買下，現在便說說盜取店中寶物之餘又不會被牠攻擊的方法。

1.使用「盜賊之壺」(とうぞくの壺)

把店中要盜走的寶物由出口排成一直線，然後在店外使用盜賊之壺。不過盜取的數目受房間大小及盜賊之壺的限制，此外也有些寶物是不能放入盜賊之壺的。

2.使用「大部屋之卷物」

確認了該層有商店後，使用大部屋之卷物，此時店主便會移動到樓梯那裡。當收集了所有寶物後，便利用交換場所之杖(場所替えの杖)、多來特之杖(ドルイトの杖)或者莫奈卡之杖(モノカの杖)把店主送走，此時便可從樓梯離開。

3.利用「收集之卷物」(ひきよせの卷物)

利用收集之卷物把所有寶物集合到身邊，然後逃走到樓梯離開。由於會二回行動，所以這一種方法最好在樓梯附近進行。

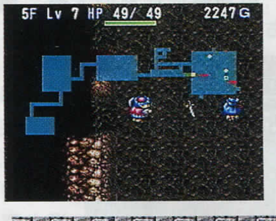
作戰技巧

1.經常處於先發制人的狀態



一般敵人還好，若然面對強敵時被牠先攻的話，通常都凶多吉少，所以最好經常處於先發制人的狀態。當遠處發現敵人時，成直線的話可直接投擲不要的武器、耗盡的魔法杖或火藥壺攻擊，當然射箭也可。而近的話可以打空氣引其接近再攻擊。





2.高速的敵人



行兩步杜魯尼哥才一步的敵人，可先把距離拉至一格，再後退，那麼敵人便要花兩步到達，此時杜魯尼哥已可作出攻擊。

3.慢速之敵

一回行動等於杜魯尼哥兩次的敵人，則可用邊戰邊退的做法。接近後攻擊一次然後後退，那麼敵人便要花那一步接近，此時杜魯尼哥便可再次攻擊了。

4.利用箭攻擊牆角



當與敵人隔著牆角時，是不能直接攻擊的，但是箭卻可以。沒箭的話用打空氣把一般怪物引過來也可。這一點對會射箭的敵人很重要。

5.遠距離攻擊的敵人

遇上遠處有懂得遠距攻擊的敵人，就要以與牠成垂直的方向走，這樣便會在一點相遇，那時便可攻擊。

前往「不思議的迷宮」之前流程介紹

遊戲本身有8個迷宮，而除了最後的「不思議的迷宮」外，其他七個都可說是讓玩者學習整個遊戲的中小型迷宮。每個迷宮都有其特色，而迷宮的進度與故事之間也有直接的關係。



有點不思議的草原

層數 3

難度 1(分5級，5為最高)

寶物類　全部
進入時寶物上限　0
目的　完成迷宮

介乎村莊與王宮之間的草原，變成了一個不思議迷宮，由於杜魯尼哥要見國王而前往。遊戲中最初最小的迷宮，任何寶物都有出現的可能。由於是一個讓玩者熟習遊戲系統的迷宮，在遇上每樣事件都會出現講解的訊息欄。



屋敷之迷宮

層數　5
難度　2
寶物類　箭(矢)
進入時寶物上限　0
目的　取得藏於迷宮的夾萬

廣場右邊的大屋，銀行家本來買來作銀行，但是怪物出現搶走了夾萬，於是進入為他找出來。遇上武器與防具的機會不多，基本上靠赤手空拳及箭對付敵人，尤其是會穿過牆壁的幽靈。是讓玩者熟習用箭技巧的迷宮。完成後銀行家會在杜魯尼可的家隔壁開設銀行。





城之迷宮

層數　7
難度　2
寶物類　杖
進入時寶物上限　0
目的取得迷宮深處的神聖火炎

位於王宮地下迷宮，為鍛冶屋的青年到裡面取得「神聖火炎」。寶物主要是魔法杖，讓玩者熟習使用魔法。完成後工匠會替杜魯尼可建造倉庫，每給他1000G便可增加倉庫的上限一頁(最大25頁)。

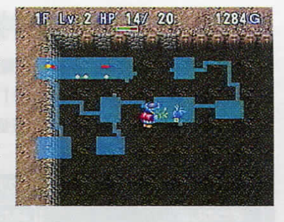


墓場的迷宮

層數　9
難度　2
寶物類　草及種子
進入時寶物上限　0
目的　到達迷宮深處的墓碑

村莊西北方的墓地，由於膽小的麵包屋要到師傅的墓碑而一同前往，亦是唯一有同伴進入的迷宮。雖然如此，但這位同伴實際幫不了多少。寶物主要為草及種子，讓玩者學習使用方法及技巧。完成後麵包屋會在廣場的大屋旁開設攤檔。





噴著火的山

層數　11
難度　3
寶物類　卷物
進入時寶物上限　2
目的　找出失蹤的國王

位於村北面的火山，為尋找調查不思議的迷宮出現的原因而失了蹤的國王而前往，主要是學習使用卷物的技巧。由於往後的敵人能力值高，所以容許玩者持2件寶物進內。完成後國王會要求杜魯尼可追尋神秘老人的下落。



迷幻的森林

層數　13
難度　3
寶物類　金錢
進入時寶物上限　2
目的　找尋神秘老人下落

村莊西面的森林，為追尋神秘老人的下落而來，亦是首次出現商店的迷宮。基本上沒有特別要玩者在這迷宮學習的東西，勉強點的話，説來學習如何偷商店的貨品而成功逃出也可(笑)。完成後便會得知神秘老人的身份及整個事件的秘密，而魔法師會在墓場附近的空屋開店。



特洛的遺跡

層數　15
難度　4
寶物類　全部
進入時寶物上限　5
目的　到達迷宮深處

村莊南面的巨大遺跡，為找尋「封印之箱」的材料而來。是讓玩者實踐之前所學的迷宮，不少較為強力的武器、防具都會出現。完成後便完成條件進入「不思議的迷宮」，並會獲得寶物「封印之箱」，而村內會出現合成屋、鍛冶屋等新商店。







初期出現寶物一舉公開！
為你公開前往「不思議的迷宮」前會出現的所有寶物！

武器

名稱	賣價	售價	主要出現地點
棍棒（こんぼう）	100	300	有點不思議的草原
銅之劍（銅の剣）	300	700	有點不思議的草原
鋤頭（つるはし）	400	800	噴著火的山
金之劍（金の剣）	2000	4000	噴著火的山
妖劍切風刀（妖剣かまいたち）	2000	5000	噴著火的山
鐵之斧（鉄の斧）	400	900	噴著火的山
鋼鐵之劍（鋼鉄の剣）	1500	3000	噴著火的山
流動金屬之劍（はぐれメタルの剣）	2000	7000	噴著火的山
殭屍殺手（ゾンビキラー）	2000	5000	迷幻的森林
屠龍劍（ドラゴンギラー）	1200	3600	迷幻的森林

盾

名稱	賣價	售價	主要出現地點
皮之盾（皮の盾）	400	1200	有點不思議的草原
青銅之盾（青銅の盾）	100	400	有點不思議的草原
甲羅之盾（うろこの盾）	300	800	噴著火的山
鋼鐵之盾（鋼鉄の盾）	600	1600	噴著火的山
流動金屬之盾（はぐれメタルの盾）	1200	3000	噴著火的山
水鏡之盾（みかがみの盾）	400	1200	噴著火的山
龍盾（ドラゴンシールド）	2400	6000	迷幻的森林
防盜之盾（盗みよけの盾）	1000	4000	迷幻的森林
刃之盾（やいばの盾）	2000	5000	迷幻的森林

箭

名稱	賣價	售價	主要出現地點
木箭（木の矢）	2	20	屋敷之迷宮
鐵箭（鉄の矢）	10	60	屋敷之迷宮
銀箭（銀の矢）	20	80	屋敷之迷宮
混亂之箭（ひきよせの矢）	40	200	迷幻的森林

魔法杖

名稱	賣價	售價	主要出現地點
雷杖（いかずちの杖）	250	1000	有點不思議的草原
封印之杖（封印の杖）	1000	4000	城之迷宮
吹飛之杖（ふきとばしの杖）	250	1500	城之迷宮
美達帕列之杖（メダパニの杖）	250	1000	城之迷宮
拉里荷之杖（ラリホーの杖）	400	1500	城之迷宮
交換場所之杖（場所替えの杖）	400	1500	迷幻的森林
巴西魯拉之杖（バシルーラの杖）	400	1500	迷幻的森林
魯卡尼之杖（ルカニの杖）	400	1500	迷幻的森林
懼怕之杖（おびえの杖）	1000	4000	特洛的遺跡
變化之杖（へんげの杖）	250	1000	特洛的遺跡
荷伊米之杖（ホイミの杖）	500	2000	特洛的遺跡
替身之杖（身代わりの杖）	500	2000	特洛的遺跡
莫奈卡之杖（モノカの杖）	1000	4000	特洛的遺跡

壺

名稱	賣價	售價	主要出現地點
回復之壺（回復の壺）	1000	5000	噴著火的山
火藥壺（火薬壺）	500	2000	噴著火的山
保存之壺（保存の壺）	600	2000	迷幻的森林
盜賊之壺（とうぞくの壺）	500	2000	特洛的遺跡

卷物

名稱	賣價	售價	主要出現地點
伊歐之卷物（イオの巻物）	400	1000	有點不思議的草原
地獄耳之卷物（地獄耳の巻物）	100	200	屋敷之迷宮
千里眼之卷物（せんりがんの巻物）	100	200	屋敷之迷宮
大部屋之卷物（大部屋の巻物）	300	1000	噴著火的山
金縛之卷物（かなしばりの巻物）	250	1000	噴著火的山
聖域之卷物（聖域の巻物）	1000	6000	噴著火的山
中斷之卷物（中断の巻物）	100	200	噴著火的山後必備
多拉馬那之卷物（トラマナの巻物）	100	200	噴著火的山
白紙之卷物（白紙の巻物）	2500	9000	噴著火的山
繃緊之卷物（はりつけの巻物）	250	500	噴著火的山
收集之卷物（ひきよせの巻物）	1000	2000	噴著火的山
縛魔物之卷物（まものしばりの巻物）	150	3000	噴著火的山
利雷米多之卷物（リレミトの巻物）	250	500	噴著火的山
魯卡南之卷物（ルカナンの巻物）	500	1000	噴著火的山
雷米拉之卷物（レミーラの巻物）	100	200	噴著火的山
史卡拉之卷物（スカラの巻物）	250	500	迷幻的森林
拜基魯特之卷物（バイキルトの巻物）	250	500	迷幻的森林

麵包

名稱	賣價	售價	主要出現地點
麵包（パン）	50	100	有點不思議的草原
大麵包（大きなパン）	100	200	有點不思議的草原
巨大麵包（きょだいなパン）	150	300	麵包屋
魔法之麵包（魔法のパン）	200	400	麵包屋





草・種子

名稱	賣價	售價	主要出現地點
火炎草（火炎草）	100	400	有點不思議的草原
幸福之種（しあわせのたね）	500	2000	有點不思議的草原
藥草（薬草）	50	200	有點不思議的草原
命之草（命の草）	50	200	屋敷之迷宮
力之種（ちからのたね）	200	500	屋敷之迷宮
弟切草（弟切草）	100	400	墓場的迷宮
舞蹈草（おどり草）	250	600	墓場的迷宮
金縛之種（かなしばりのたね）	250	1000	墓場的迷宮
鐵化之種（鉄化のたね）	250	600	墓場的迷宮
消毒草（毒けし草）	200	400	墓場的迷宮
美達帕列草（メダパニ草）	150	600	墓場的迷宮
盲眼草（めつぶし草）	150	600	墓場的迷宮
拉里荷草（ラリホー草）	150	600	墓場的迷宮
魯拉草（ルーラ草）	50	200	墓場的迷宮
速度之種（すばやさのたね）	200	500	迷幻的森林
世界樹之葉（世界樹の葉）	2500	5000	迷幻的森林
迷惑草（まどわし草）	150	600	迷幻的森林
眼藥草（めぐすり草）	50	200	迷幻的森林



WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4

如何找回16隊超級勁旅球員

TEXT：MARKS
鳴謝：悟空

PS
製造商：KONAMI
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
4P/SPT/MEM對應DUAL SHOCK

Manchester—曼聯



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
PK	1	シュナイケル	舒米高	丹麥	30
DF	6	スタン	史譚	荷蘭	32
DF	5	ヨンゼン	莊臣	挪威	24
DF	3	アーミン	艾雲	愛爾蘭	20
DF	2	ガリー・ネイル	加利・尼維利	英格蘭	26
MF	16	ロー・キーヌ	堅尼	愛爾蘭	24
FW	11	ギルス	傑斯	威爾斯	36
MF	7	ベッキャム	碧咸	英格蘭	40
MF	18	スコールス	史高斯	英格蘭	32
FW	19	ヨルク	約基	特立尼達	36
MF	9	コーン	高爾	英格蘭	36

London—阿仙奴

位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	シーナン	施文	英格蘭	24
DF	6	アダモス	阿當斯	英格蘭	22
DF	14	キーロン	基昂	英格蘭	22
DF	3	ウィンタバン	溫特本	英格蘭	20
DF	2	ディキソン	迪臣	英格蘭	20
MF	17	プレィ	比提	法國	24
MF	4	ビレイラ	韋拉	法國	24
MF	11	ファンホンテレン	費保迪尼(譯名)	荷蘭	30
MF	15	パールラー	柏奴亞	英格蘭	24
FW	10	ベウカンプ	柏金	荷蘭	38
FW	9	アメルカ	安歷卡	法國	30

Chelsea—車路士



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	デスーイ	迪高爾	荷蘭	20
DF	6	ドゥカイー	迪西里	法國	30
DF	5	ルルフ	拿保夫	法國	24
DF	14	ル・ショー	拿索斯	英格蘭	24
DF	17	フェレーラ	費利亞	西班牙	22
MF	28	モイス	摩利士	英格蘭	18
MF	16	デマテオ	迪馬堤奧	意大利	24
DF	3	ババワロ	巴巴耶路	尼日利亞	20
MF	2	ペノレスク	彼德斯古	羅馬尼亞	24
FW	19	T・A・フロン	費奧	挪威	36
FW	25	ゾア	蘇拿	意大利	36

Liverpool—利物浦



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	22	ジェームズ	悉姆斯	英格蘭	22
DF	5	ストーンホンバップ	史當頓	愛爾蘭	16
DF	6	バップ	巴比	愛爾蘭	20
DF	20	ビョムンビー	拜尼拜	挪威	20
DF	14	ヘンゲル	希瑾	挪威	18
MF	17	イース	思斯	英格蘭	30
MF	11	レドマップ	列納	英格蘭	22
MF	15	ベルマー	貝加	捷克	28
MF	7	マクマネマン	麥馬拿文	英格蘭	26
FW	10	オーネン	奧雲	英格蘭	44
FW	9	ファウマー	科拿	英格蘭	26

Monaco—摩納哥



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	バルケス	巴夫斯	法國	24
DF	6	ジェトー	斯度(譯名)	法國	20
DF	5	デュナス	迪拿斯(譯名)	法國	18
DF	17	レオマール	李安納	比利時	20
MF	19	サノル	沙朗盧(譯名)	法國	16
MF	4	ディヤアラ	迪亞蘭(譯名)	法國	18
MF	15	ルギンスキー	魯基斯(譯名)	法國	16
MF	20	ガヴァ	卡華(譯名)	法國	18
MF	8	ジュイー	祖爾(譯名)	法國	16
FW	24	イクペパ	伊比巴	尼日利亞	22
FW	9	トレスゲ	杜林斯基(譯名)	法國	24

Marseille—馬賽



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	16	ポナト	波度	法國	16
DF	5	ブナン	白蘭斯	法國	26
DF	17	デノロー	迪魯羅(譯名)	法國	20
DF	23	ガヤ	簡亞(譯名)	法國	16
DF	2	ブオンドー	保安度(譯名)	法國	16
MF	8	ブロンド	保羅度(譯名)	法國	16
MF	6	ルオイ	路安爾(譯名)	法國	18
MF	7	ピレフ	皮利斯	法國	28
FW	9	モールス	摩路斯(譯名)	法國	24
FW	21	デュマリー	杜加利	法國	26
FW	11	ラヴァネイ	拉雲拿利	意大利	30

Dortmund—多蒙特



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	レーナン	尼蘭(譯名)	德國	24
DF	5	コーナー	高拿(譯名)	德國	24
DF	6	ザナー	沙拿(譯名)	德國	30
DF	27	ファイアジンガ	費亞基瑾(譯名)	奧地利	24
MF	7	ロエター	路艾達(譯名)	德國	24
MF	8	ネルミンガー	里路格	德國	20
MF	18	リッテン	里迪(譯名)	德國	30
MF	29	ブッテ	保達(譯名)	俄羅斯	24
MF	10	メナー	慕拿	德國	28
FW	9	ジャフイザ	卓佩沙	瑞士	30
FW	11	ヘウリッヒ	希里斯(譯名)	德國	24

Munchen—拜仁慕尼克



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	カール	簡尼	德國	24
DF	4	クホー	古荷(譯名)	玻利維亞	24
DF	10	マテルス	馬圖斯	德國	30
DF	2	バッゲル	巴比路	德國	22
MF	11	エフェンベウグ	艾費比古(譯名)	德國	30
MF	16	イエレニース	謝利美斯	德國	28
DF	3	リザマス	利沙拉斯	法國	26
MF	8	シュトルンク	斯杜路古(譯名)	德國	20
MF	20	サイハミジッチ	沙喀米斯捷(譯名)	波士尼亞	24
FW	19	ヤンガー	贊卡	德國	32
FW	9	エヌベル	艾魯比路(譯名)	巴西	30

Barcelona —巴塞隆拿



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	13	ヘシブ	希斯夫(譯名)	荷蘭	16
DF	25	ファンク・デムール	法蘭・迪寶亞	荷蘭	32
DF	5	アベラウド	亞比蘭度	西班牙	22
DF	12	セルニ	沙治	西班牙	24
DF	2	レチハー	利斯加	荷蘭	24
FW	15	オヘルマウス	奧華馬斯	荷蘭	28
MF	4	グァルテオナ	古亞迪奧拿(譯名)	西班牙	34
MF	11	リバルド	李華度	巴西	40
MF	7	セリオ・コンメイト	加斯卡奴(譯名)	葡萄牙	24
MF	21	ルイス・エンリコ	安歷基	西班牙	32
FW	19	クラウハート	古華特	荷蘭	40

Milano — AC米蘭



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	12	アビナーティ	阿比亞迪	意大利	20
DF	3	マルデーニ	馬甸尼	意大利	32
DF	5	コスタクウタ	哥斯達古達	意大利	30
DF	26	サヤ	沙拿	意大利	20
MF	23	アンブローニ	阿保路尼(譯名)	意大利	24
MF	4	アルベルテーニ	阿柏天尼	意大利	24
MF	24	グレウ	古利文派路	阿根廷	24
MF	2	ヘルゼク	希維治	丹麥	24
MF	10	ボバン	波班	克羅地亞	36
FW	20	ビアモフ	比亞荷夫	德國	36
FW	9	ウェヤー	胡亞(譯名)	美國	30

Madrid —皇家馬德里



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	イウクナー	爾古拿(譯名)	德國	24
MF	4	イメロ	希亞路	西班牙	32
DF	5	サンキス	沙基斯(譯名)	西班牙	22
DF	3	ロベウト・カウロス	卡路士	巴西	36
DF	2	パヌッティ	彭路基	意大利	22
MF	6	レドント	列當度	阿根廷	32
DF	17	ヤムニ	贊尼	克羅地亞	24
MF	10	シードルク	斯多夫	荷蘭	36
FW	7	ラムール	魯爾	西班牙	40
FW	15	モイエンテス	摩爾艾迪斯(譯名)	西班牙	24
FW	8	ミヤタビッチ	米積杜域	南斯拉夫	30

Roma —拉素



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	マウケジャーニ	馬基扎尼(譯名)	意大利	24
DF	11	ミナイロビッチ	米赫路域	南斯拉夫	32
DF	13	ネスティ	尼士達	意大利	24
DF	5	ファヴァーリ	費華尼(譯名)	意大利	20
DF	15	パヌカーロ	巴魯卡路(譯名)	意大利	20
MF	25	アウメイダ	艾美達	阿根廷	26
MF	14	セリオ・コンメイト	加斯卡奴(譯名)	葡萄牙	24
MF	18	ネトレト	尼維特	捷克	22
MF	10	マンティーニ	馬迪尼	意大利	32
FW	9	サマス	沙拉斯	智利	32
FW	32	ビレリ	維亞利	意大利	44

International —國際米蘭



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	パイウカ	柏魯加	意大利	30
DF	3	コオンネーゼ	哥奧里斯(譯名)	意大利	20
DF	2	ベオゴミ	柏高美	意大利	24
DF	23	シリッチ	斯美	克羅地亞	20
MF	14	シメヨネ	悉蒙尼	阿根廷	20
MF	15	コルエ	哥路亞(譯名)	法國	18
MF	8	ヴィンツァー	雲達	荷蘭	26
MF	4	サメッティ	辛尼迪	阿根廷	24
MF	6	ジョムカエフ	佐卡夫	法國	32
FW	10	ロベウト・バッゾ	羅拔圖巴治奧	意大利	32
FW	9	ロナルド	朗拿度	巴西	50

Parma —柏爾馬



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	ブッホン	保方	意大利	24
DF	17	カンナバーレ	簡拿華路	意大利	28
DF	6	センチーニ	辛仙尼	阿根廷	20
DF	21	チュナム	杜林	法國	30
MF	15	ボトシアン	保賀斯恩	法國	24
MF	8	デノ・バッゾ	甸奴・巴治奧	意大利	28
MF	3	ベナイーヴォ	比拿奧(譯名)	意大利	24
MF	7	フセール	富沙	意大利	24
MF	11	ベーヨン	華朗	阿根廷	36
FW	20	キエーサ	基艾沙	意大利	24
FW	9	クレツポ	基斯普	阿根廷	30

Torine —祖雲達斯



位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	ペルッチ	佩雷斯	意大利	24
DF	4	モンケーロ	摩迪路(譯名)	烏拉圭	24
DF	2	フェラーナ	費拉拿	意大利	20
DF	17	ペスット	比索圖	意大利	22
DF	15	ビインデッリ	比爾迪里(譯名)	意大利	18
MF	14	デサン	迪甘斯	法國	24
MF	26	ダーウィッリ	戴維斯	荷蘭	36
MF	8	コンティ	哥迪(譯名)	意大利	20
MF	21	ジダム	施丹	法國	40
FW	10	デウピエロ	迪比亞路	意大利	40
FW	9	インツァーキ	恩沙基	意大利	30

Amsterdam —阿積士

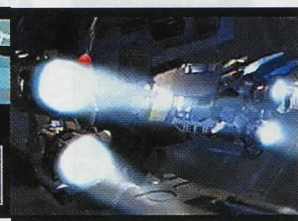


位置	球衣號碼	遊戲名字	真實中文譯名	國家	點數
GK	1	ファンテルサール	雲達沙	荷蘭	24
DF	2	トビヤセン	杜比亞斯(譯名)	丹麥	24
DF	3	ブイント	保爾多(譯名)	荷蘭	22
MF	15	オイセー	奧利殊	尼日利亞	24
MF	8	ビチュヘ	比超希(譯名)	荷蘭	20
MF	14	ダネ	達尼(譯名)	葡萄牙	20
MF	18	ルビィ	路比(譯名)	波蘭	20
MF	10	リトマレン	列夭馬尼(譯名)	芬蘭	30
FW	17	マッケージー	麥卡斯(譯名)	南非	24
FW	7	ババンギタ	巴班基達	尼日利亞	24
FW	22	フークストア	費古斯度亞	荷蘭	24

NAMCO戰略式射擊新作





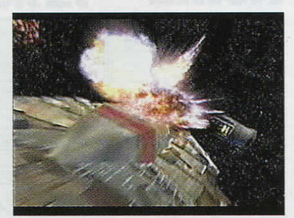




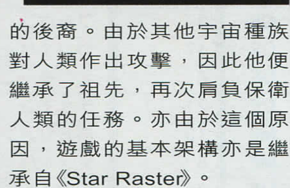
NAMCO科幻射擊集大成



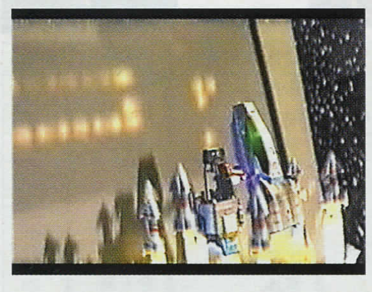
相信不少玩者，就算沒有玩過，也應該聽過或見過，一隻被稱為「烏蠅機」的《太空侵略者》式射擊遊戲吧。心水清的或者熟悉這類遊戲的朋友，相信都會知道筆者所指的NAMCO多年前的名作《Galaga》。的確多年來，NAMCO曾經推出了不少著名的射擊遊戲，而到了現在，NAMCO更把當中較著名的科幻射擊遊戲，包括《Galaga》、《Star Balde》、《Galaxian》等集結起來，連成了這個戰略式STG《STAR IXIOM》。



銀河英雄的子孫，再次肩負人類的未來



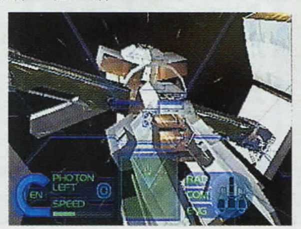
在NAMCO一系列的射擊遊戲中，有一個名為《Star Raster》，而《STAR IXIOM》的主角便是《Star Raster》主角的後裔。由於其他宇宙種族對人類作出攻擊，因此他便繼承了祖先，再次肩負保衛人類的任務。亦由於這個原因，遊戲的基本架構亦是繼承自《Star Raster》。

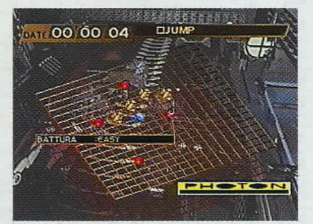


點做宇宙英雄？



在這裡簡略介紹一下遊戲的流程，基本上玩者一開始時是身處在基地中(Training則是宇宙中)。完成裝備後便出發前往攻擊身處地圖上的敵人（紅點），到達後便進入Combat Mode(作戰畫面)進行戰鬥。由於戰鬥後會有損傷、EN不足或彈藥用完的情形，所以到基地進行補給，或者更換戰機、武器也是遊戲中重要的一環。而遊戲就是反覆的進行移動、作戰及補給三種工作。





3個模式，1個玩法

遊戲本身分為3個模式，分別是Training、Command及Conquest。顧名思義，Training即是練習模式，讓玩者理解遊戲基本的流程，以及熟習Combat Mode的操作。

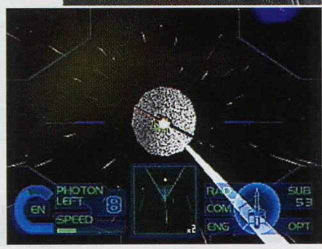


Command是任務模式，共有30個任務。每個任務的目的都是本身會與不同的宇宙種族作戰，而隨著遊戲的推進，玩者除了獲得新戰機及新武器、部件外，敵人種族的數目，以及其難度亦會隨之而增加，需要玩者快速應對。



Conquest可說是戰略模式，遊戲在一個固定的舞台（地圖）進行，最終目的是守衛地球及消滅敵方的首領級部隊。玩者除了對付地圖上的敵人外，散佈地圖的各個研究所會製作新型的武器及Option組件，利用它們可增強戰機的能力。此外在渡過一定時間，或殲滅了敵人到一定程度時，新的敵人或同伴便會出現，玩者可指揮同伴去作戰或者輔助玩者作戰。除了射擊技術外，更需要玩者有一定的戰略頭腦。





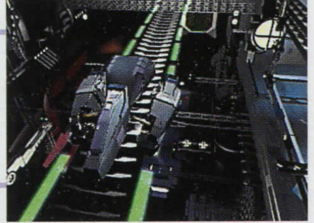


馳騁星海的宇宙戰機

隨著遊戲的進展，戰機的數目將會增加，在這裡介紹一些在Conquest模式初期出現的機體。

SL-01 GAIA Σ

在對抗Battura侵略銀河系時活躍的戰機的最新型，性能平均，Command模式初期的機體。



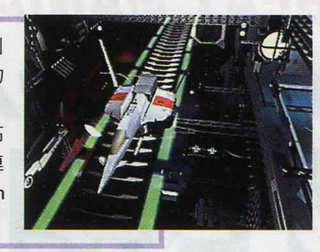
GF-02 GALAC-SHIP

在Galaxain戰線中取得輝煌戰績的戰機的後繼型號，雖然在機動性、加速性能及防禦力較弱，但擁有強力的Mono Laser作主力武器。



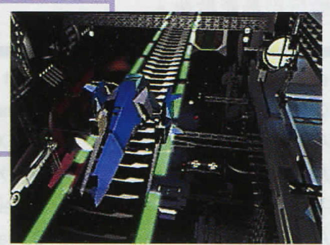
S-90B GEOSWORD

在名為「Star Balde」的作戰中，聲名大噪的戰機的修改型。火力、速度及防禦力等都屬高性能，主力兵器更是連射性能高的Ｔｗｉｎ Laser。

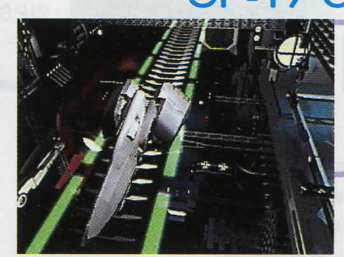


GF-09 SPARTACUS

由對抗Bosconian而開發的戰機重新設計而成。擁有不俗的機動性，但是在速度及主武器則比較弱。

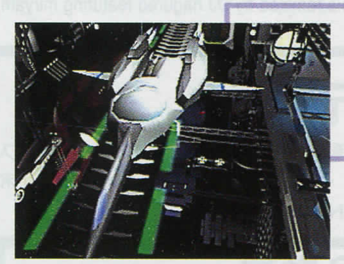


GF-17 ORGE-HEADER



為這次作戰而製作的新型機，基本性能與GAIA Σ相若，是唯一能使用稱為Blaster Head的武器的機體。

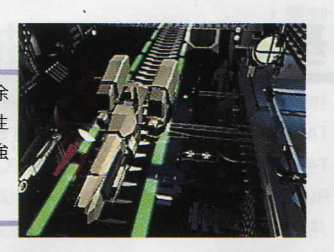
DR-J2 DRAGOON J2



號稱UGSF最強的重戰鬥艇，除了體型龐大引致機動性低外，不論火力、速度及防禦力等都非常之強。

GF-X TYCOON

UGSF秘密開發的試驗機，除了主武器的連射性能外，整體性能甚至在GEOSWORD之上的強力機體。

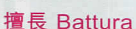


保衛宇宙的戰士們

除了主角外，在Conquest模式中會有其他隊員出現，每個人都有其擅長及難以應付的敵人。而每次最多可同時出現3個人物。由於人數眾多，在這裡只能介紹部分隊員。

ROI HIGHKNICK

遊戲主角，是在人類與Battura大戰中令人類獲得勝利的英雄——Dan Highknick——的後裔。



擅長 Battura

MARK

年少時已立志成為戰機機師，血氣方剛的他也可說是一個有膽識的人。

擅長 Battura

不擅 Sadeen



EILEEN

在故鄉是以海為家，現在則以星海為家的女子。

擅長 Galaga

不擅 Sadeen

JENKA

對於作戰一絲不苟，性格認真執著的女子，非常討厭優柔寡斷的人。

不擅 Sadeen



RAMBERT

性格開朗的男子，可說是隊中的mood maker，作戰能力也不俗。

擅長 Uims Ω

不擅 Bosconian

MIRANDA

可能是在寒冷的星球出身，是一個沉著冷靜的美人，軍人以外也是軍中合唱團的成員。

擅長 Bosconian

不擅 Battura



SOPHY

為替被Uims所殺的親人報仇而加入軍隊的少女，雖然作戰能力不弱，但性格上有點依賴別人。

擅長 Uims Ω

不擅 Galaga



ROSARY

經驗豐富的女戰士，雖然年華老去，但實力仍不下於年輕的戰士們。

擅長 Sadeen

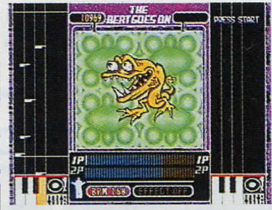
不擅 Uims Ω

TEXT：SAM

BEAT MANIA APPEND 4th MIX~the beat goes on~

BEAT MANIA最新作品火速移植





不經不覺，《BEAT MANIA》亦已經來到「4th MIX」了，人氣度亦一直沒有減退過，而為了滿足玩家的需求，所以《BEAT MANIA 4th MIX》也已經被移植到PS之中，好讓大家也可安坐家中，也能玩到最新歌曲。



新歌一籮籮

今次《4th MIX》有二十首基本歌曲，三首隱藏歌曲，七首ANOTHER VERSION與及九首在「BONUS TRACK」中出現的新曲。如果要大家「完全制霸」的話，相信也要花上不少時間。

4th MIX Bonus Edit Title	Genre	Artist
20,november	HOUSE~nagureo kidding style~	DJ nagureo
Attack the music	HARDTECHNO~crack style~	DJ FX
Acid Bomb	HARD TEKNO	DJ FX
quick master(reform version)	J-TEKNO	Yohei Shimizu
20,november	HARD HOUSE	DJ nagureo
LUV TO ME(english version)	EURO BEAT	third-mix
Believe again(english version)	DANCE POP	e.o.s.remixed by DJ nagureo featuring miryam

基本及隱藏歌曲

4th MIX Title	Genre	Artist
TAKE CONTROL	70'S SOUL	LARRY DUNN，LUISA DUNN
TAKE A RIDE	SOUL HIPHOP	LARRY DUNN，LUISA DUNN
RUGGED ASH	FUTURE JAZZ	SYMPHONIC DEFOGGERS
JAZZ A PUMP UP	JAZZY HIPHOP	TAKUMI
I LiVe JUST 4U	R&B	MPM
DESTRUCTION	BIG BEAT	MPM
KAKATTEKONKAI	CUBE BEAT	MPM
BUILD-UP	TECHNO	FORWARD
BRAND NEW WORLD	HOUSE	GTS featuring MELODIE SEXTON
WEIGHTED ACTION	HARD HOUSE	DEEP EMOTION
DRUNK MONKEY	MINIMAL	DJ ODDBALL
CHAIN	RAVE	RAM
SODA	DRUM'N'BASS	SLAKE
LOGICAL DASH	HAPPY	DJ TAKA
GENOM SCREAMS	TRANCE	L.E.D.LIGHT
HUNTING FOR YOU	R&B	TOGO PROJECT featuring Megu & Scotty D.
PARANOIA MAX~DIRTY MIX~	JUNGLE	190
KEEP ON MOViN'	DANCE POP	N.M.R.
YOU MAKE ME	JAZZ HOUSE	MONDAY MICHIRU
POPCORN	HIPHOP	DJ WATARAI
SPACED OUT	LOUNGE	ENOLA QUINTET
peace out	DEEP HOUSE	DJ nagureo
deep in you	DANCE POP	DJ nagureo







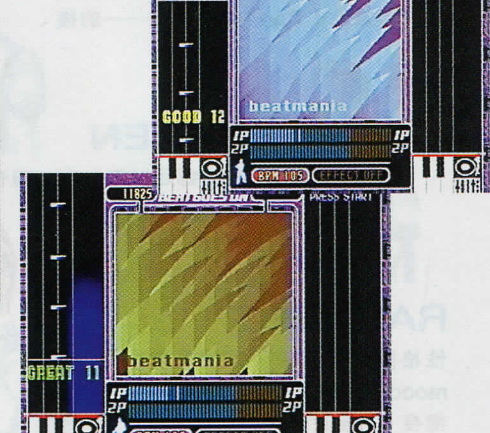


加入新元素

除了以上的新歌外，其實PS版的《4th MIX》還加入了不少新元素，這就是「COMBO計算」和「INTERNET RANKING」。

COMBO計算

在遊戲中會顯示玩者所作出的COMBO，情形就像《GUITAR FREAKS》中的一樣，而當中的「GOOD」、「GREAT」與及「JUST GREAT」會計算COMBO，而「BAD」和「POOR」則當然不會。



INTERNET RANKING

這個在KONAMI OFFICAL HOME PAGE中的RANKING，並不是可以隨便進入的。而條件是必須以「EXPERT」完成三版或以上，在「發表結果」、「DJ NAME ENTRY」及「HI-SCORE」出現後，便會列出上網的PASSWORD。

TEXT：DJ FUKUDA

GOO！GOO！SOUNDY

只要你有CD就會有舞跳嘅DDR

PS
製造商：KONAMI 售價：298港元
發售日：99年9月22日
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCKS
ETC／MEM／1人／對應DDR跳舞毯





中英日音樂絕對無問題

以跳舞作招徠的《Dance Dance Revolution》已推出過兩集了，相信正在收看本文的你也應該玩過吧，但大家對於遊戲所提供的音樂，會否感到有點不滿呢？相信並非所有玩家都會喜歡70至80年代的DISCO MUSIC，那麼如果將這些音樂改變成平日經常會接觸到的本地、日本或外國歌手作品，可玩性必定會大大提高。亦因如此，KONAMI於是推出了這隻《GOO！GOO！SOUNDY》，讓各位能夠投入於自己的音樂世界裏，當然筆者今次所使用的CD全部都是J-Rock或J-Pop的大受歡迎作品啦。

6大屬性各有喜好

當讀完碟並按START進入遊戲後，假如你是第一次進行本作，就需要先替遊戲中的角色「SOUNDY」輸入名稱和設定初期形態之屬性，就讓我將它SET為可愛的骷髏人吧（即是HELL屬性）。接着便會進入指令選擇畫面，玩者可替SOUNDY安排訓練課程、改變屬性形態、接受考試、設定立體聲和存取進度，而由於訓練課程需要和使用之音樂種類相配合，所以大家需要因應自己的喜好來好好設定屬性，例如閣下手上的CD為TECHNO就請把SOUNDY變成ROBO，如此類推。



■開始時玩者需要替SOUNDY輸入名字

屬性與音樂口味一覽

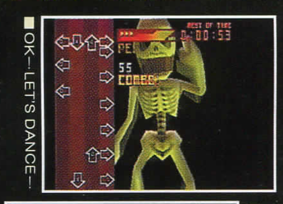
HEAVEN	節奏較慢的歌曲，尤其是BALLAD更佳
AQUA	慢板樂曲，節奏感要突出
FOREST	中板輕鬆的歌曲，帶點森巴味道也不錯
HELL	中至快板的節奏像HEAVY METAL之類
ROBO	TECHNO系電子音樂
AIR	速度為中至快的輕音樂



■每種屬性都會有分數記錄下來

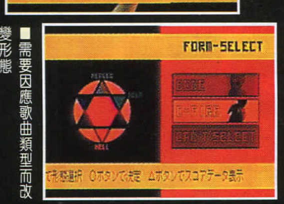
養育SOUNDY全靠聽歌跳舞

接着的步驟便是戲肉了，在選擇LESSON進入訓練畫面後玩者便可打開主機的蓋子，換入自己喜歡的CD，筆者當然首推L'Arc~en~Ciel、GLAY或Dir en grey的音樂吧（必定夠Rock）。換完CD後就要用L1或R1來選擇想播放的歌曲，再按下右邊的開始按鈕，畫面便會變成類似《DDR》玩法的形式，遊戲會根據玩者提供的歌曲來釐定箭嘴出現節奏。在這次的示範例子裏，由於筆者選用了Laruku的《HONEY》和《trick》，節奏方面絕對不慢，至於密度電腦則會因應閣下的能力而作出調節，即是說你玩的次數越多兼且成績不俗的話，箭嘴的密度就會大幅度增加。順帶一提，玩者所使用的歌曲最好要有明顯的節奏感，否則電腦是無法從節奏設定箭嘴出現形式的，譬如我就試過將X JAPAN的《Tears》放入機內，讀了接近8分鐘也沒有任何事情發生…


■OK—LET'S DANCE—

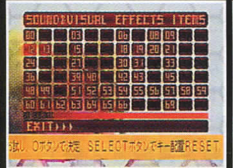


■成績一目了然



■需要因應歌曲類型而改變形態

即場表演效果任你試




■特殊效果設定畫面


■試試跳舞時的特殊效果吧

除了利用歌曲來作跳舞訓練外，玩者還有其他東西可以嘗試的。當選擇進入測試畫面，玩者的SOUNDY就會根據歌曲內容來自行亂跳一番，當然舞步大部份都是取自你在訓練模式的努力成果吧。另外在這時亦可輸入各種特殊效果，例如奇怪音效、特別燈光或畫面等，要啟動這些功能就需要預先在特殊效果畫面設定好，至於尚未取得的「？」則是會因應玩者的訓練成績而慢慢出現的。

成績如何由評判決定

雖然玩者可自由轉換全部6種屬性，不過大家又有沒有發現在屬性選擇畫面是有2格空格呢？原來它們就是該屬性的另外兩名角色，至於取得它們的條件便是參加考試並獲得優異的成績：第2名角色是20萬分，第3名角色則需要30萬分。要在考試取得好成績，首要條件是必需在訓練中取得理想成績，另外在同一屬性裏第3名角色的難易度是較頭兩名為高的。


■考試了，心情十分緊張…



■要跳完整首歌才會得到好成績

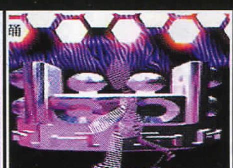
初期登場SOUNDY介紹


TINY(HEAVEN)


AIR(SNOW)


FAIRY(FOREST)


AQUA(JELLY)


HORO(ROBO)


BORN(HELL)

TEXT：SAM

我的料理

我是料理天王

PS	
製造商：SCEI	售價：5800Yen
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK	
ACT/MEM/對應ANALOG手掣	

一隻以烹飪為題材，再加上是DUAL SHOCK專用的遊戲，而玩法也甚有新意。玩者只須利用手掣上的左右STICK來代替雙手，在遊戲中不斷烹調食物，而且烹調食物的每個步驟也做得十分細緻。不過，當大家玩過《我的料理》後能否做到一手佳餚又另作別論。

基本操作

方向鍵	移動浮標
ANALOG左STICK	遊戲中專用
ANALOG右STICK	遊戲中專用
○掣	決定
×掣	取消
START掣	開始/暫停遊戲

模式介紹

STORY



■青蛙軍團的大合照

話說遊戲主角是一名廚藝出眾的廚師，而且每屆廚藝比賽都得到冠軍。可是每次只得到亞軍的青蛙卻心有不甘，於是組成「青蛙軍團」誓將主角打倒。而故事模式便是要主角在各大食肆中不斷烹調食物，當分數到了一定程度後，青蛙的手下便會出來挑戰主角。

3分 COOKING


■以完成一種食物來評分的「3分COOKING」

玩者可選擇不同的食肆，並在三分鐘內不斷烹調食物從而取得最高分數。而分數方面除了會以數字的形式表達之外，還同時會以「星星」來顯示，而每顆星星均代表1000分。

VS MODE

可作二人對戰的模式，而且與「3分COOKING」卻有點不同之處。因為當中會以烹調食物的其中一個步驟來進行遊戲的，例如打蛋殼、倒啤酒、切菜等等。

OPTION

改變遊戲中不同設定的模式，而且還是儲存和讀取遊戲進度的地方。

OMAKE


■如果「吹氣球」用NEGCON的話，會否更容易呢？

當中會有五種不同的MINI GAME供玩者遊玩，而且有些更要對應不同的手掣，例如調節爐火的MINI GAME，便可使用「電車GO！」的手掣，而「吹氣球」則會對應NAMCO的賽車手掣「NEGCON」。

遊戲玩法

《我的料理》的玩法確是五花八門，不過最需要熟練的操作技巧的，就是其故事模式。因為玩者除了要有一般的烹調技巧外，還要顧及遊戲中一些小節。

烹調時要夠快

作為一個出色的廚師，食物的味道故然重要，可是速度方面也不可慢下來。因為每當客人選定一種食物後，在畫面左邊便會出現完成烹調的計時器，而計時器會由右至左不斷後退，只要退到畫面最左邊時，該客人便會不滿離開，而畫面右邊的評分表就會下降，如果下降至「×」的位置便會GAME OVER。



■評分表降至新低點，前景開始模糊。

■烹調時間不當，客人就會因不滿而離開。

可同時處理多個ORDER

有時面對數個不同的ORDER又的確是相當頭痛的，但如果出現一樣的ORDER時，玩者便可同時處理了。例如炸天婦羅或者煮湯麵的時候，玩者只要將所有已沾了炸漿的蝦放到油鑊中，又或者將所有麵團放到鍋中，之後便會同時完成一種食物了。


■我方同時處理兩種食物以上後，敵人便會出現雜務。

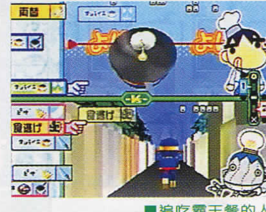
我是廚師，不是雜工

在未有BOSS出來挑戰的時候，玩者當然可以輕輕鬆鬆地烹調食物，可是當與BOSS戰鬥時便要小心會出現一些雜務，因為如果玩者不先處理這些雜務的話，便會拖延正常的烹調時間，更嚴重的會令其評分大幅下降。但相反來說，如果玩者可令雜務在敵人那裡出現的話，我方勝數便會大增。

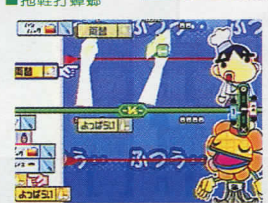


■打電話報警


■拖鞋打蟑螂


■追吃霸王餐的人

■洗碟


■找錢

TEXT：SAM

STRAY SHEEP POE and MERRY的大冒險

PS
製造商：ROBOT 售價：5800Yen
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
AVG/MEM/對應DUAL SHOCK

英雄救美綿羊版本

記得在1994年，女孩子除了依然喜歡「叮噹」、「大口仔」、「KEROPPI」等等，當中有一隻新卡通角色從這年開始人氣急升，而這就是同年在日本富士電視台深夜時段所播放的「STRAY SHEEP POE and MERRY的大冒險」中的小綿羊POE。然而小綿羊POE的受歡迎程度已今非昔比，但其遊戲版本卻於今時今日推出，哪究竟遊戲又會否令POE再次人氣上升呢？

故事介紹

一向貪靚的人狼族族長WOLF，有日突然染上怪病，身上的毛髮不斷脫落。



WOLF的執事GULL經過調查後，發現黑羊的眼淚能醫治脫毛症，WOLF於是命令手下DOLL和BALL捉一隻黑羊回來……

……綿羊仔POE結識一隻名為MERRY的黑綿羊女，可惜此時DOLL和BALL乘飛船來到，並將MERRY捉去。POE為救MERRY，於是鼓起勇氣，向著茫茫前路進發。





基本操作

按鍵	功能
方向鍵	角色移動
○掣	決定/訊息快送
×掣	取消/加速
△掣	MINI GAME以外沒有用途
□掣	顯示ITEM MENU
L1/R1掣	ITEM MENU中的左右移動
L2/R2掣	MINI GAME以外沒有用途
START掣	暫停遊戲
SELECT掣	開關ANALOG手掣振動機能
左STICK (ANALOG手掣)	角色移動
右STICK (ANALOG手掣)	沒有用途

遊戲進行方式

小綿羊POE的冒險旅程中，會經常遇到一個接一個的難關，可是玩者則無須擔心，因為難關中全是一些簡單的MINI GAME，而玩者只要依著提示完成的話，便可以繼續旅程。



模式介紹

MINI GAME COLLECTION



《STRAY SHEEP POE and MERRY的大冒險》中，除了正式的冒險旅程外，其實還會將冒險過程中的MINI GAME輯錄成一個獨立模式「MINI GAME COLLECTION」，不過要集齊所有MINI GAME的話，便要根據冒險進度來衡量了。

RECORD COLLECTION

當玩者完成「MINI GAME COLLECTION」中所有MINI GAME後，便可在「RECORD COLLECTION」中收集唱片，之後便可隨時LOAD出來細意欣賞。



MOVIE THEATER

此模式收錄了94年富士電視台播放的CG MOVIE，分別是TV SPOT的「SUBMARINE篇」、「BATH篇」、「MERRY-GO-ROUND篇」與及TV PROGRAM的片段，而收集過程亦與「MINI GAME COLLECTION」同樣，是以遊戲進度來衡量的。





VIDEO LIBRARY



輯錄遊戲中各名場面的模式，可是要集齊所有片段並不是根據遊戲進度，而是以完成「MINI GAME COLLECTION」的MINI GAME為主。

CHARACTER BOX



根據玩者在遊戲過程中所遇到的角色輯錄而成的模式，而且還會有角色的詳細資料。

TEXT：悟空

ROCKMAN 2~Dr.Wily之謎



PS
製造商：CAPCOM 售價：2800日圓
發售日：發售中　容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCKS
1P／ACT／MEM／對應DUAL SHOCK／PocketStation對應

經典紅白機名作《ROCKMAN》，在第一集推出後不久便推出其繼集《ROCKMAN 2》，今集和上集一樣都是完全移植再加上一些新元素，例如對第一次玩朋友非常適合的「初心者模式」，這模式對於第一次玩的朋友在危險時畫面會出現圖示通知玩者，這設計非常照顧一些初接觸這遊戲的玩者，值得一讚，不過，其實遊戲中有沒有這些新元素也沒甚麼關係，因為單是《ROCKMAN》這名字已有足夠理由叫人購買，增加的新元素都只是屬於錦上添花而已。好了、現在就和大家介紹一下這遊戲的攻略要點。

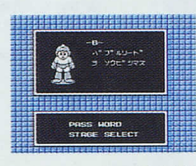
知己知彼、百戰百勝



和第一集一樣，每個Boss都有其剋制武器，但很多玩家都不知道何種武器可剋制相對的Boss，往往都在找到合適武器時能源已被扣去一半，有見及此，筆者便將八個Boss及Dr.Wily全六版的剋制武器刊登給大家，希望會對大家有幫助。

難關重重、小心行事

除了Boss剋制武器外，每版與Boss戰鬥前都要經過非常多的難關才可去到Boss處，例如有一版會出現些一時消失一時出現的石頭，不過消失和出現的時候是有規律的，玩者只要平心靜氣看清每塊石頭的出現次序便可輕易通過，另外還有一些要玩者不停向下跌，但在下跌途中左右兩邊都有些一擊死的激光射出來，在這裡玩者要先清楚知道每一下跌區域的腳踏位置及激光射出位置，只要清楚這兩點便可以通過，除了以上兩所說的兩種難關外，遊戲中還有其他難關存在的，總之玩者只要用眼看清楚後才移動，成功的機會便會大很多。

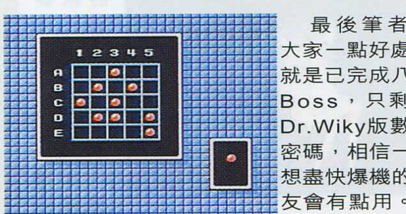


Boss剋制武器

METAL MAN	QUICK MAN武器/普通子彈
BUBBLE MAN	METAL武器
HEAT MAN	BUBBLE MAM武器
WOOD MAN	METAL MAN武器
AIR MAN	WOOD MAN武器
CLASH MAN	AIR MAN武器
FLASH MAN	CLASH MAN/METAL MAN武器
QUICK MAN	FLASH MAN武器

Dr.Wily六版Boss剋制武器

Boss	剋制武器
FLYING DOAGON	QUICK MAN武器
PUZZIE MACHINE	BUBBLE MAN武器
GIANT GUTSMAN	QUICK MAN武器
SHOTGUN ON THE WALL	CLASH MAN武器
Dr.Wily	第一型態用METAL MAN武器/第二型態用METAL MAN、AIRMAN、QUICK MAM武器
ALIEN	BUBBLE MAN武器(必須)



最後筆者給大家一點好處，就是已完成八個Boss，只剩下Dr.Wiky版數的密碼，相信一些想盡快爆機的朋友會有點用。

TEXT：悟空

ROCKMAN 3~Dr.Wily之最期





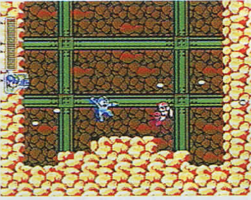
在《ROCKMAN 2》推出後兩年，CAPCOM再推出新一輯的《ROCKMAN 3~Dr.Wily之最期~》，事隔兩年，新一集的《ROCKMAN 3》不論畫面及角色設計方面都改變了不少，而且今集還加進了在往後所推出的《ROCKMAN》系列必會出現的角色，牠就是擁有變身能力的機械狗「RASH」，在遊戲中RASH給與ROCKMAN都提供了不少的幫助，例如一開始的彈弓能力，ROCKMAN可利用由RASH變身而成的彈弓跳到平時跳不到的地方，在遊戲後期RASH更可以變身成可四處飛行的噴射船及在水中活動能力極大的潛水艇，絕對是ROCKMAN的得力助手，另外不得不提的就是廠方在今集中替ROCKMAN增加了一種新能力「滑行」(↓+跳躍掣)，它的用途相當多，先是可以用作閃避敵人的子彈，亦可以行走一些特殊通道取得特殊道具如「E罐」，玩者如可以適當使用新能力「滑行」，自然對戰鬥有極大的幫助。

謎之人物BRUCE

除了先前所說的新元素外，玩者在遊戲除中會出現一個謎之人物「BRUCE」，ROCKMAN每次遇見他都是在一間密室中，必須與他一戰才會出現新通道，表面上BRUCE很明顯是敵人，但相信對ROCKMAN系列有認識的朋友都知道BRUCE在之後多集的《ROCKMAN》系列中都會給與ROCKMAN不少的幫助，只不過在今集中是半個敵人罷。



同樣是知己知彼、百戰百勝



ROCKMAN一貫的傳統，每位Boss都會被另一位Boss的武器剋制，亦為了玩家可以「玩得輕鬆、過得容易」，筆者也會為大家送上各個Boss的剋制武器對應表，給大家一點幫助。

Boss剋制武器

HARD MAN	MAGNET MAN武器
TOP MAN	HARD MAN武器
SHADOW MAN	TOP MAN武器
SPARK MAN	SHADOW MAN武器
MAGNET MAN	SPARK MAN武器
NEEDLE MAN	GEMINI MAN武器
SNAKE MAN	NEEDLE MAN武器
GEMINI MAN	SNAKE MAN武器

上集八位Boss剋制武器

METAL MAN	HARD MAN/MAGNET MAN武器
QUICK MAN	SNAKE MAN/GEMINI MAN武器
AIR MAN	MAGNET MAN/SPARK MAN武器
CLASH MAN	HARD MAN/TOP MAN武器
FLASH MAN	GEMINI MAN/NEEDLE MAN武器
BUBBLE MAN	SPARK MAN/SHADOW MAN武器
WOOD MAN	NEEDLE MAN/SNAKE MAN武器
HEAT MAN	TOP MAN/SHADOW MAN武器

Dr.Wily五版剋制武器

海龜	TOP MAN/HARD MAN武器武器
石頭怪	HARD MAN/SHADOW MAN武器
幻影ROCKMAN	普通子彈/ SNAKE MAN武器
再與八名Boss戰鬥	剋制武器參上
Dr.Wily戰車	HARD MAN武器
Dr.Wily機械人	第一型態用HARD MAN/ SHADOW MAN武器、第二型態用在TOP MAN武器在正上方擊中一擊死

LITTLE LOVERS SHE SO GAME

校園生活多姿多采

一隻以「人生遊戲」型式來進行的《LITTLE LOVERS SHE SO GAME》，其目的主要是要玩者與對手在就讀高中這三年間，與遊戲中六名女角的其中一名，建立起良好的關係，繼而成為情侶。但當然這三年並不會這樣平平淡淡渡過，四人之間必定會各施各法，務求將對手打垮。



PS	
製造商：NTT出版/日經映像	
售價：6800Yen	發售日：發售中
容量：2CD-ROM	記憶：3~15 BLOCKS
TAB/1P~4P/MEM/對應震動手掣/MULTI-TAP	



開始遊戲

首先玩者要在六位女主角中挑選一位為心中理想對象，並定下對手的數目。遊戲必定要四人進行，就算只得一名玩者，也要加上三名電腦人物，而兩名玩者就加入兩名電腦，如此類推。另外還可以根據個人喜好而選擇固定人物或自創人物開始遊戲，而自創人物的名字、出生月日、血型、能力等更可以由玩者自行設定。



■角色的能力由玩者決定



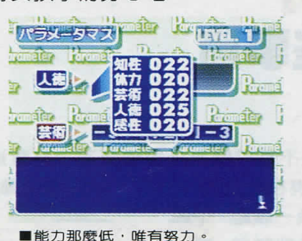
■參與人數不足，便會由電腦替代。



■不知鹿死誰手，誰人奪得芳心。

角色的各種能力

要取得女孩子的歡心，角色的各項能力是十分重要的。試問有哪個女孩子會喜歡一個一無事處的男孩子呢？所以在這三年中，除了結識女孩子外，還要努力提升各種能力，令自己更具吸引力，便更容易取得女孩子的芳心吧。



■能力那麼低，唯有努力。

■遊戲中有許多不同的MINI GAME，玩者可藉此增強實力。

知性
學習能力與靈活腦筋的參數

體力
強壯的身體與發達的運動神經

藝術
繪畫、音樂等等才能

人德
高尚的人格與及良好的品德

感性
擁有十分敏銳的潮流觸覺

好感度
女角與角色之間的友好程度

金額
角色持有的金額

人氣
校內女生對角色的歡迎程度，而角色平時的行為會將參數改變，並在各學期最後發表出來。

男氣
校內男生對角色的信賴度，角色的行為亦可改變參數，最後亦會在各學期末公佈出來。

六位女生的介紹

EPISODE I：神藤由利加

PROFILE

出生日期：10月21日
身高：160cm
體重：43kg
三圍：B85 • W56 • H82
星座：天秤座
血型：O型
CV：矢島晶子
出場CD-ROM：DISC 2



EPISODE III：荻原奈奈

PROFILE

出生日期：7月17日
身高：162cm
體重：45kg
三圍：B80 • W55 • H83
星座：巨蟹座
血型：B型
CV：小西寬子
出場CD-ROM：DISC 2



EPISODE V：松浦久留美

PROFILE

出生日期：6月9日
身高：163cm
體重：42kg
三圍：B76 • W56 • H80
星座：天秤座
血型：B型
CV：田本優子
出場CD-ROM：DISC 2



EPISODE II：櫻井小雪

PROFILE

出生日期：12月8日
身高：156cm
體重：46kg
三圍：B83 • W58 • H87
星座：人馬座
血型：A型
CV：川澄綾子
出場CD-ROM：DISC 1



EPISODE IV：冬月亞也

PROFILE

出生日期：3月3日
身高：155cm
體重：43kg
三圍：B87 • W57 • H85
星座：雙魚座
血型：AB型
CV：菅原祥子
出場CD-ROM：DISC 1

EPISODE VI：日向佐由利

PROFILE

出生日期：5月15日
身高：160cm
體重：47kg
三圍：B83 • W58 • H85
星座：獅子座
血型：A型
CV：吉田古奈美
出場CD-ROM：DISC 1



TEXT：SAM



Neo ATLAS II

親身經歷歐洲航海歷史

製造商：ARTDINK 售價：5800Yen
發售日：發售中 容量：CD-ROM
記憶：6 BLOCKS
SLG/MEM/對應震動手掣

相信大家在讀書時代都有讀過HISTORY，還記得什麼是歐洲的航海歷史嗎？哪個是哥倫布？忘記了？根本冇讀過？唔緊要，只要大家玩過這隻《Neo ATLAS II》後，對歐洲的航海歷史必定有所認識。

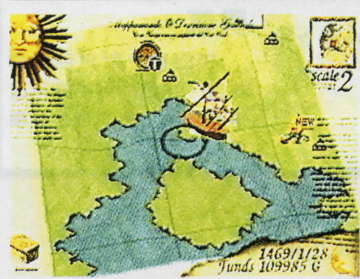




■在地上找到的道具，便可將之裝備到船上。

操作說明

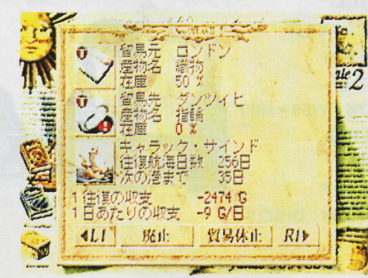
輸入	MAIN MAP	探險航路設定中	操作指令
方向鍵	地圖捲動	地圖捲動	浮標移動
○掣	決定	決定	決定
×掣	取消	取消	取消
△掣＋方向鍵	地圖快速捲動	地圖快速捲動	
□掣	MAIN MENU	MENU	
L1掣	縮小地圖	縮小地圖	
L2掣	擴大地圖	擴大地圖	
R1掣	顯示探險船團視窗	沒用途	
R2掣	變更地圖方向	變更地圖方向	
START掣	改變遊戲速度	沒用途	
SELECT掣	提示顯示	提示顯示	提示顯示
R2＋L1掣	ZOOM OUT	ZOOM OUT	
R2＋L2掣	ZOOM IN	ZOOM IN	



■最初應由陸地開始，不要急於出海探險。

話說最初

遊戲最初的時候，玩者是未有足夠技術發展航海的，盡其量都是一些小型的貿易運輸，而玩者便要在進行貿易的同時，學習其他地方的文化了。



■兩地通商，同時獲得對方的文化及技術，一舉兩得。

進行貿易

在進行貿易同時，雙方是有機會獲得對方的文化或者技術的，所以大家不妨主動與其他地方進行貿易，而有時更會在貿易後，得到一些新的技術，到時便可利用新技術發展不同的科技了。



開發資源

除了不斷發展貿易外，其實玩者還可以到處找尋新的貿易港口、新的資源和道具，以提高其技術水平。而到了可作較遠的航行後，便可乘探險船到一些未開發的地區。這樣隨時會找到一些新的事物或新陸地，不斷擴展航海領域。

關於探險的一些事宜

船隊整體

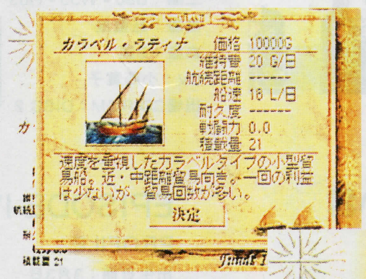
當玩者已組成探險船隊後，並不是只顧出外探險便可，其實還要留意一些航海細節的。例如玩者現在使用的探險船，其航續距離（L）夠不夠，若果要作遠航，便要更換一艘距離較遠的大型船隻了。而另外探險船隊並不只會作探險航行的，其實還要負責一些新事物的調查工作。最後關於船隻維修、裝備道具等等事務，則要玩者經常留意，因為船隻有經常維修或者有裝備道具的話，在航海時都會事半功倍的。



■船隊的指示畫面

個人設定

作為船隊的領導人，提督的能力是不可忽視的。一個能力高的提督，可令其船隊在航行上更得心應手，即使航行中遇上任何困難，也可逢凶化吉。



船的設定

正所謂「功欲善其事，必先利其器。」，一隊好的船隊，除了要有一名領導有方的提督外，一艘好的船也是少不免的。在遊戲最初，大家只會有一些能力極低的船，但當航海技術得到提升後，便可建造更大型的船隻，作出更遠程的航行。



■船隻的開發過程，可見由小型船發展到大型船，中間還有很多步驟的。

MY GARDEN

PS	
製造商：TECHNOSOFT	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：3 BLOCKS
1P／SLG／MEM	

親手製作一個屬於自己的花園

這隻由TECHNOSOFT設計的模擬種植遊戲《MY GARDEN》，是一隻供玩者在遊戲機中嘗試自己一手一腳創造一個完全屬於自己的花園，相信對於一班住在香港這個寸金尺土之地而又喜愛種植花卉的朋友，這隻《MY GARDEN》絕對可以給與這類朋友一個種植的滿足感，現在筆者便為大家介紹一下遊戲的玩法。

基本操作方法

方向掣：角色移動/各種園藝指令選擇
○掣：與人談話
△掣：打開園藝指令視窗
□掣：實行選擇之園藝工作
×掣：取消用
L1掣、R1掣：改變各種圖示
R2掣：植物情況顯示
SELECT掣：打開輔助視窗
START掣：暫停遊戲





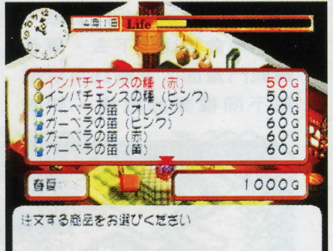
一切從家開始

要造一個花園，最主要的當然是需要一個家，試問沒有家又何來花園呢？遊戲開始先輸入好角色的個人資料，之後便需要玩者幫角色屋子的設計，當一切都選擇好後便可以正式開始遊戲。

植物種類

要創作出一個美麗的花園，各種形形色色的花種當然是不可缺少，不過玩者一開始除了手上兩種簡單的花種外，便沒有其他種類的花種，這時玩者需要在屋中打電話到花店購買不同種類的種子，之後便可以在屋子外的花園種植各式各樣的花卉。不過玩者要留意一點，每種花種都有其不同的生長季節，玩者在選購花種時要清楚知道該花種適合在那個時節種植，如果在冬季種植秋季的花種，花朵便有可能因為時節不適而死亡。





種植須知

在種植時注意要種植的泥土有沒有雜草，如有雜草的話便先將之除去，與及泥土水量是否足夠，最好就是水量有一半以上，不過沒有亦不要緊，在種植種子後自行澆上亦可，另外要注意的是遊戲中會出現天氣變化，會出現下雨、打風和落雪等天氣現象，玩者要隨著天氣不同的變化而作出適當的保護，下雨時就要蓋上防風布，下雪就要蓋上乾草，總之就是要小心打理種下的種子。

賺錢之道





基本上玩者每個月都會收到角色婆婆的零用錢伍百元作花園的製作資金，不過那區區伍百元根本算不了甚麼資金，買完種子所剩下的金錢已經不多，又何來再買其他花園設施？所以玩者除了每個月婆婆給的伍百元外，便需要找其他方法去收集資金，而最簡單的方法就是用回眼前的花園，在花園種下的花卉成長後，玩者可將之採下製造出茶葉、花環或乾花裝飾等製成品，之後打電話到名單最底一行的店舖將製成品出售就可以賺得更多的金錢，之後再用這些金錢再買更多的花種，再種出更多的花卉及花園設施，務求創作出一個既美麗又美觀的花園。

體力計





在畫面的右上方是角色的體力計，當角色在花園中工作時，體力會慢慢削減，當體力減至零時，就不要再繼續作任何工作，因為如果再多一次工作的話，角色便會因工作過勞而病到，需要數天時間休息來復原，在這數天角色是不能到屋外照料花種的，花朵便有可能因缺乏照顧而死亡。另外角色的體力棒會因應玩者的工作量而相對地增長，不過都是不要工作過勞，就算體力多了但工作過勞的話角色都是會病到的。

TEXT：悟空

信長之野望 烈風傳

信長系列最新作榮譽登場

PS	製造商：KOEI	售價：9800日圓
	發售日：發售中	容量：CD-ROM
	記憶：10 BLOCKS	
	1P~8P／SLG／MEM／對應DUAL SHOCK	

每次光榮推出的信長式戰國遊戲，定必大受玩家所歡迎，不過這只限於日本本土，因為日本的戰國史相信亦只有日本人本身才會清楚，至於香港人，相信對三國誌的歷史才會比較熟悉，但時至今日已有很多香港人認識日本的戰國史，所以這隻《信長之野望 烈風傳》相信在香港亦會有玩者喜愛，現在便為大家介紹這隻日本戰國歷史遊戲——《信長之野望 烈風傳》。

シナリオ1 1560年5月 桶狭間合戦
シナリオ2 1570年9月 信長包囲網
シナリオ3 1582年3月 本能寺の変
シナリオ4 1584年3月 小牧長久手
シナリオ5 1586年7月 九州征伐

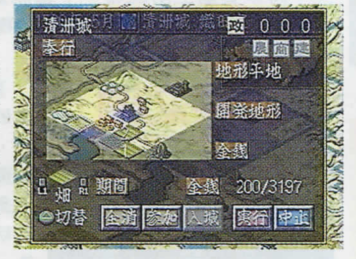
多位名將選擇

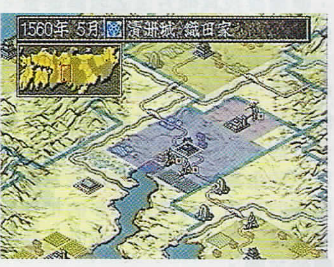
遊戲以日本戰國為主題，日本各個名將如「伊達晴宗」、「毛利元就」、「德川家康」與及在香港亦為人所熟悉的「織田信長」都會出現在遊戲中，而除了剛才說的幾位將士之外，還有很多將士供玩家選擇，其數目達30人之多，給與玩者非常多的選擇，而且巨每位將士的數值都不同，有些數值比較高，亦有些數值比較低，如果想玩得容易一點的話當然是選擇一些數值高的將士使用，不過假若玩者想挑戰自己的話便可選擇一些數值比較低的將士。



一切從開發開始

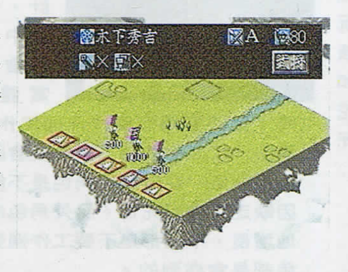
不論名聲是大還是小的將領，開始時都只是屬於初期型態，大部份的城池都是在開墾時期，玩者要襯著遊戲開始不久還未有敵人進攻時去開發自己的地方，盡量收集多些資源以備進攻敵人或守衛城池時候用，而收集資源的方法基本上只有一種，就是開墾農地，當農田有收成時，就可以找商人以稻米來換取其他所須品如金、馬或武器，當開發到達一定程度後，就可以生產其他物資如棉。除了開發，玩者亦可以進行建設，玩者可以在城池的管轄範圍增加城池的防禦度和開闢道路，如玩者可以有規畫的建設自己城池，敵人攻打自己時便沒有這麼容易。





一貫的戰鬥畫面

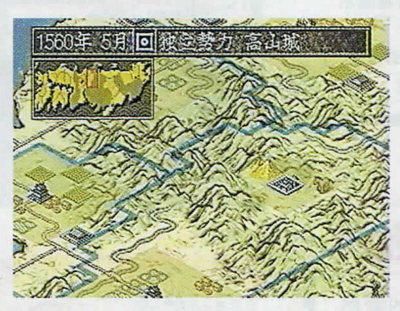
遊戲中的戰鬥畫面，都以光榮一貫的作風，就算是初學者都會覺得容易上手的行棋式顯示，而且在戰鬥時有不同的陣式給玩者選擇，戰陣在一場戰事中亦存在一個很重要的地位，不同的戰陣有不同的功效，玩者要小心選擇。在戰事中除了可使用士兵以刀行軍外，其實還有其他選擇的，如火鎗、騎兵等，當中最好用莫過於火鎗隊，因為火鎗可作遠程攻擊敵人，繼而令自己取得先機，有時候敵人還未正式與自己開戰便可能戰敗而逃，不過火鎗的價錢比較昂貴，要大量購買根本是不可能的事，所以分配火鎗數量亦是一件重要的事。



附加物件

在地圖上玩者會看到一些特別的東西，例如會看到地圖中有些地方會有一隻馬的公仔，又或是一個金色的山峰，大家不要以為這只是地圖上的裝飾，這其實是一件附加物品來的，例如玩者選擇的將士所擁有城池附近有一個金色山峰時，即表示這裡比其他城池都較為富裕，除了金山外，地圖上還有其他不同的特殊物件，玩者應多加留意。





後記

今次光榮這隻《信長之野望 烈風傳》，對香港人來說相信熱潮不會很大，因為香港人始終對日本的歷史不是那麼熟悉，而且遊戲與同廠的《三國誌》系列相比的話，明顯地會被比了下去，單是論戰鬥畫面，三國誌可以使用不同種類的戰術，如落石、放火等，但烈風傳便沒有這些元素，只有普通的通常攻擊或一齊攻擊，這實在有點沉悶，不過話分兩頭，雖然筆者對這遊戲的評價不高，但這始終是一隻模擬歷史遊戲，相信一班光榮支持者及喜愛此類遊戲的玩家，只要是歷史遊戲都絕對不會錯過，理得它是中國歷史還是日本歷史吧。





TEXT：SAM

SUPERLITE 1500 SERIES MARK 矢崎之西洋占星術

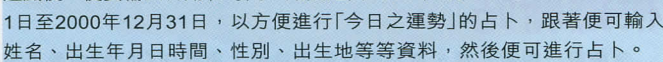


PS
製造商：SUCCESS
售價：1500Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
TAB/MEM

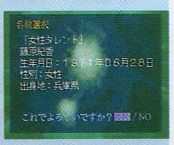
抬頭望天，繁星閃閃，你知道天上有多少星座嗎？西洋的占星術源遠流長，種類凡多。你又有否想過能與一些日本名人一起占卜呢？《MARK矢崎之西洋占星術》可以幫到你。

占卜前的準備

就算真正占卜，也要說出你的出生日期，現在《MARK矢崎之西洋占星術》也是一樣。首先，在進行遊戲後，便要輸入日期和時間，期限是由1900年1月1日至2000年12月31日，以方便進行「今日之運勢」的占卜，跟著便可輸入姓名、出生年月日時間、性別、出生地等等資料，然後便可進行占卜。



巨星如雲



只要將以上資料全數輸入後，便可進入「相性診斷」中，而這裡會有一個名為「著名人LIST」項目，當中大部分是日本著名的人物，例如有日本漫畫之父手塚治蟲、龍珠鳥山明、GTO反町隆史、跳躍大搜查線織田裕二、星月童話常盤貴子、萬人迷木村拓哉與及性感尤物藤原紀香等等。

後記

其實這作品真是有點另類，與其說是一隻遊戲作品，倒不如說是一隻集合日本名人星座的CD-ROM。內裡沒有一點遊玩成份，只是輸入資料然後觀看，極其量也可滿足大家的「八卦」心理。

SUPERLITE 1500 SERIES ANGOLMOIS 99



PS
製造商：SUCCESS
售價：1500Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
TAB/MEM

看著《ANGOLMOIS 99》這名字，可能絕大多數人都不知它是一隻什麼的遊戲，但如果筆者說它的玩法像「UNO」的話，相信大家就會清楚明白，因為《ANGOLMOIS 99》的玩法確有點像「UNO」，不過兩者之間仍是有少許分別的。

遊戲規則

遊戲同時間以五人作賽(玩者加四名電腦角色)，各人會分有八張紙牌，而紙牌會分為紅、黃、藍、黑四種顏色(牌上還有點數，容後介紹)。遊戲主要目的是將自己的紙牌完全打出便算勝利，而負方便要計算牌上的點數，得分以負數計算，三個回合後負數最多的便淘汰出局，而勝方即可進身下一局賽事。

紙牌類別與點數





紙牌除了以顏色區分外，還可以以其用途作為分別，當中可分為普通型、防守型、攻擊型和變更牌四種。

普通型

遊戲中最常見的紙牌，牌上會印有分數(由0至10，之後20、30)。

防守型

回避或反擊的紙牌，當中的「反轉(R)」類似UNO的REVERSE，「飛翔(J)」則是SKIP，而UNO中沒有的「逃亡(E)」則有PASS的意思，最後的「地返(HR)」則可將對手的攻擊反彈，分數方面一律20點。

攻擊型

作為增加對手牌數的紙牌，分為「連打(W)」及「地獄(H)」，「連打」增加對手兩張牌而「地獄」則增加四張，分數為前者25點後者40點。

變更牌

一種特別的紙牌，顏色為紫色，牌上印有「變換(C)」的字樣，是用來改變下一張將要放出來紙牌的顏色，而其分數則為30點。

SUPERLITE 1500 SERIES PANGAEA





PS
製造商：SUCCESS
售價：1500Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG/1P～4P/MEM/對應DUAL SHOCK/手掣分插器

冒險前的準備功夫

《PANGAEA》絕對是一隻正統的RPG，而且遊戲基本上全由擲骰子決定。

首先，玩者可在「酒場」中登錄最多四名角色，分別是戰士、僧侶、盜賊及魔法使，再經過「編成」後便可正式出發。

各項目的簡介



- 出發--通往迷宮
- STATUS--觀看角色能力
- 酒場--可登錄角色、編成隊伍及除名
- 宿屋--回復HP
- 雜貨屋--作用買賣交易的地方
- 神殿--能將死去的角色復活
- OPTION--更改各種設定的地方
- SAVE/LOAD--儲存或讀取遊戲進度的地方

開闢前路



當角色正式出發後，便會來到迷宮入口，而其去路全數由擲骰子決定，骰子上會有不同的道路，也會有遇上敵人的房間。另外進入戰鬥畫面後，當中的敵人種類、攻擊形式等等也是由擲骰子決定，而到了前無去路的時候，便算完成迷宮旅程，並返回市鎮之中。

SUPERLITE 1500 SERIES REVERSE II

PS
製造商：SUCCESS
售價：1500Yen　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
TAB/1P～2P/MEM

大家在孩提時代都玩過REVERSE(黑白棋)吧，就連筆者也不例外。可是筆者小時候還以為它是一種簡單兒戲的遊戲，但現在才知道它亦有複雜的一面，所以筆者也不得不佩服發明的人啊！

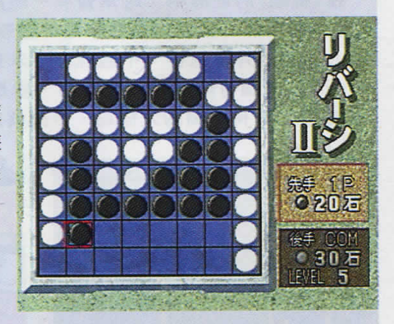




遊戲規則

相信無須多講，不過一點滴也得說吧。遊戲會在一個8格乘8格的棋盤上進行，當棋局完畢後便計算雙方棋子，數目多的便算勝利。

教你如何去下棋



如果連REVERSE都不懂的話，你也大可放心。因為遊戲中會有個有關它的講座，共分十課，由入門到技巧，大家看後必定有所得益。



TEXT：SAM





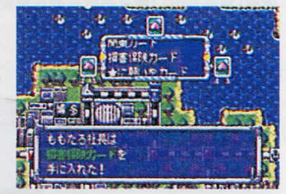
如果有人問，哪套遊戲可算是「PARTY GAME」，大家可能會答《BOMBERMAN》、《PUYO PUYO》……

《桃鐵》會是大家的選擇之一嗎？在部分「電玩人」的眼中，《桃鐵》的PARTY GAME地位，可能會比《BOMBERMAN》、《PUYO PUYO》還高。

大家有沒有被貧乏神弄至破產呢？還有在遊戲中又「害」過多少朋友呢？沒有？不要緊，因為最新一套桃鐵作品--《桃太郎電鐵V》快將推出，如果以前「害」得人少的朋友，今次就要小心啦。若無意外，《桃太郎電鐵V》大約會在今年12月推出，亦即說是世紀末之前的《桃鐵》。如此富有記念性，作品到底又會有什麼新元素呢。

增加新元素

《桃太郎電鐵V》將會沿用舊作的系統，不過會增加一些新的元素。當然吧！既然說得是「世紀末桃鐵」，遊戲內又怎可沒有創新的元素呢？現在就為大家介紹一下。朋友與朋友之間的友情度又要面臨考驗了，因為在今集中，咭片的數目與種類都大幅增加，相信到時就算你害唔死個對手都會令其「半條人命」。另外也推出了新的移動咭，「千載四遇」會不會是《桃鐵7》時的「四步咭」呢？



■今集又有大量新咭片



■就連「移動咭」也多了不同種類

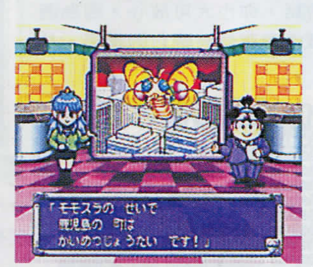
■如果五粒骰，擲五點，就黑到極。

日本的新訪客

在《桃鐵》的世界中，經常會有一班訪客出現，其中最歷史悠久的自然是貧乏神，但當然他並不是什麼新訪客，而是一個名為「PA PA PA MAN」的外星來客，不過現在還未知他的真正目的，不知是敵是友。而另一個可能算是新角色的，就是大飛蛾「莫莫斯拉」。這隻在《桃鐵7》中沒有出場的大怪物，今集終於捲土重來，所以都算是今集新人吧。



■外形極似「他媽哥池」的PA PA PA MAN



■捲土重來的莫莫斯拉，唔知金太郎今集會唔會踢走佢隻蛋呢？

THE NEXT STATION IS……桃鐵新站

今集第一項新元素，當然要說新車站吧。車站在《桃鐵》中是十分重要的，因為每一個車站都是玩者們的經濟命脈，相對來說，多個站就即是多條財路，所以今集會有五個新車站，分別是鎌倉、伊賀上野、近江八幡、飫肥與及大垣。



■飫肥站就在鹿兒島站附近



■火車到了鎌倉站，看看有什麼可以投資吧。

VARIET MODE

另外遊戲除了正常的模式外，還會有一個名為VARIET MODE的模式，當中會有五種不同的玩法。



笨拙繪日記

遊戲開始時會有六項條件讓玩者選擇其一，然後要在五年內完成。

雙六之旅

玩者們要盡快到達目的車站才算勝利，不過遊戲是不會有明確指示目的地的，只會以暗號的形式出現。

貧乏王決定戰

此遊戲可算是反傳統，因為在《桃鐵》中通常都是資產多的勝、少的輸，但「貧乏王決定戰」是計算誰先負一佰億便算勝利。

不毛之戰

遊戲內會不斷要求玩者向指定的車站進發，而只要誰先抵達99個車站便算勝利。

DRAGON QUEST

不要誤會是玩RPG遊戲，其實只是一個飛行距離的比賽（名有相同）。各玩者首先會在沖繩車站利用飛行咭出發，看誰飛得最遠便算勝利。

撰文者：山寺良牙

Dancing Blade任性桃天使完全版

DC	
製造商：KONAMI	
售價：未定	發售日：發售中
容量：GD-ROM×2	記憶：2 Block
AVG／MEM	

在次世代機中響負盛名的首個互動式動畫遊戲——《Dancing Blade任性桃天使》，現在終於移植到新世代家用機上，並加名為「完全版」，今次就一起看看這個完全版與以往有何分別吧！





首先在故事方面，基本與舊版本是毫無分別，哪有甚麼加了上去？加了上去的就是動畫部份，若果沒有玩過舊版本的玩者是不會知道的，在故事上是加多了約5分鐘的動畫：另外除了主故事外，亦會在附錄(Omake)中增加了新的片段，那些片段當然是最少要玩成遊戲一次才會出現，而且連下一作《Dancing Blade任性桃天使2完全版》的廣告也會收錄在一起。



另一樣有改變的就是畫質，以新世代機種來說，這個是當然的事，除了以高畫質表現出來外，亦會一改以往16：9的畫面比例，改由4：3的全畫面顯示，可說是將由劇場版的感覺一改，變回在家中看動畫的感覺。





FORMULA NIPPON'99~變成RACING DRIVER~

集速度與技術的賽車遊戲

PS	
製造商：TYO	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1-4 BLOCKS
1P~2P／RAC／MEM／對應DUAL SHOCK	

TEXT：悟空



《FORMULA NIPPON'99~變成RACING DRIVER~》是一隻集小型賽車及方程式賽車的遊戲，遊戲的速度感非常高，亦因為速度感高的關係，比賽時其他賽車給與玩家的壓力亦不少，非常像真，而且賽車種類亦非常多，相信所有熱愛賽車的朋友一定要嘗試這隻《FORMULA NIPPON'99~變成RACING DRIVER~》。

開始遊戲

在輸入好名字後便可以參加比賽，在開始時只可以選擇小型賽車，其他賽事要等玩者先取得小型賽車的冠軍後才可以選擇。輸入名字後就會去到「CAR SELECT」畫面，這裡是給玩者選擇參賽組別和使用車種，當一切準備妥當後便可以正式出場比賽。



SETTING



當玩者已進升到程式賽車時，便可以自行設定車種的SETTING，在選擇好車種後，玩者可以自行設定車輛的種種SETTING，而SETTING共有七種，分別是：「SHIFT TYPE」、「DOWN FORCE」、「SUSPENSION」、「FINAL GEAR」、「ENGINE」、「TIRE」和「AUTO SETUP」七種，玩者可依據賽道的天氣和種類來設定賽車的穩定性，只要SETTING好的話，想勝出其餘賽事相信並不困難。

專人指導

遊戲另一特別之處，就是如果選擇了「SCENARIO」模式，假若在比賽中輸掉的話，之後就會有一位專人指導上一圈跑道中比較困難的地方應怎樣解決，例如應在甚麼時候「收油」甚麼時候「放油」，指導員都會一一指導玩者，玩者只要參考其意見，再多加練習，相信在不久必可勝出。





撰文者：山寺良牙

你的感覺，我的心

PS
製造商：TAKARA
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 Block
AVG／MEM

比較少推出戀愛遊戲的遊戲廠商「TAKARA」，最近推出了一隻玩法比較特別的遊戲——《你的感覺，我的心》，今期趁遊戲推出的同時便簡介一下遊戲。

故事說主角「天童憑太（可於遊戲中改變名字）」是一位出生於擁有超能力的家族，而他亦擁有一種名為「憑依」的超能力，可以在遠距離並且令人不知不覺間窺視到別人的心或行動，而在他的高中生活中，有數位他所認識的女孩和友人，那主角能否用他的魅力與及超能力，去創造出一個美麗的戀愛故事呢？









遊戲基本系統與一般小說式戀愛冒險遊戲差不多，不過比較特別的就是在會話中會有選擇項，當中會影響到日後的發展、事件，甚至連結局也會有影響；另外就是剛才提過的憑依系統，這個功能除了可以窺探到女孩心中想說的話或想外，有時更有可能會遇上些（嘻嘻嘻）的事件，至於是甚麼就不便多提啦！此外遊戲中會出現一些黃色字樣的字，其實這是與另一功能「辭典功能」有關連的，只要按下R1掣的話，便會有該獨特詞語的詳細解釋，令遊戲更易上手，分分鐘有可能一些重要情報也會在內；最後不得不提的就是遊戲除了描述場景的字外，所有人物對白均有配音，令臨場感更具逼真，當然若不想聽男方說話的話也可以關掉只剩下女聲。

Digital Glider Airman

PS
製造商：ASK
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 Block
SLG／MEM／對應Duel Shock／對應Analog Stick

撰文者：山寺良牙

動力飛行模擬遊戲相信各位已玩過不少了，而無動力飛行模擬遊戲大家又有否玩過呢？今次所介紹的模擬飛行遊戲——《Digital Glider Airman》，將會帶你進入一個新的飛行世界。

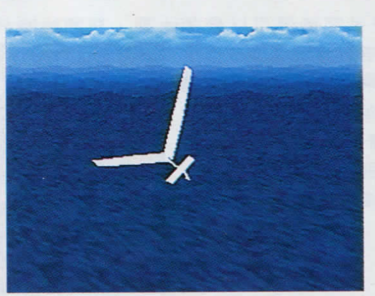


首先要記著一點，今次所駕的是無動力的滑翔機，雖然基本的操控方法與一般飛機是差不多，但最大的分別，就是飛機是沒有動力的，所以要爬昇的話可是十分辛苦，與其說是辛苦，倒不如說是不可能，唯一可以最得爬昇力的地方，就只有「上昇的熱氣流」，當然這個亦會在雷達上有顯示出來；另外速度方面亦是問題，由於是滑翔機的關係，所以是不能提昇動力，既然不能提昇動力又怎會能直接加速呢？是就是不能直接加速但可以使用間接加速，方法當然是「俯衝加速法」，不過就算是俯衝也不能過份，否則會失控。



遊戲中有數個模式，分別是「Challenge」：突破每個指定任務，以最得機師資格、「Extra」：可說是自由自在地在版面飛，不過取得一定道具後便能取得新機體、「Test」除了測試機體外，亦能將預設好的機體再度自行調整，設計一架適合自己的滑翔機、「Practice」：習慣（練習）一下一般滑翔機的操作。





By: Agent X · Glen

Championship Motocross featuring Ricky Carmicheal

翻山越嶺電單車





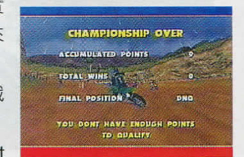
PS
製造商：THQ
發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
RAC / MEM / 對應Dual Shock

真實操作的越野電單車

一直以來，越野電單車的遊戲，都需要玩者把它視作一般的電單車遊戲來玩，只是在高台之後使出一點花式，威風一下而已，然而這個《Championship Motocross》，卻要糾正一些人對電單車的錯誤觀念。一般越野電單車遊戲在車子跳上半空時，玩者可繼續「掟你個彎」到著地，然而在這個遊戲中，只要玩者不懂得在跳起後調整車的重心著地的話，結果只有一個：人仰馬翻。

究竟怎樣避免著地失敗，其實很簡單，只要使用一個現今賽車遊戲甚少使用的按鈕：十字鈕的上。在遊戲中上下是調整電單車重心之用的，使用法與模擬飛行一樣，上是把車頭向前壓低，下則是抽頭作虎躍。遊戲中當電單車在半空下降時，重心是偏向後的話，是很容易著地時失重心翻車的。只要在半空時按上，把重心壓前，著地時便會平穩得多。

Powersilde 大晒？



Powersilde是什麼？其實對經常玩賽車遊戲的朋友來說，應該是很清楚的，powersilde便是在賽車遊戲中經常說的「甩尾」。奇怪，「甩尾」不是drift嗎？其實drift是日本人的說法，正式的英文是powersilde。這個技巧在遊戲中非常有用，尤其是駕駛大馬力的電單車時。遊戲中的賽道多彎，而且有不少彎是十分狹窄的，基本靠一般轉彎是不能過彎的，所以要用上powersilde過彎。不過powersilde也有弱點的，當賽道是濕地時，使用powersilde可能會變成煞車過多而停下來，這遊戲重新開車是很麻煩的，所以要好好掌握使用powersilde的時機。









PS
製造商：Taito / Acclaim Japan
售價：2000日圓　容量：CD-ROM
發售日：發售中(9月2日)
STG / 對應Daul Shock

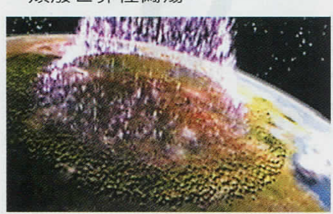
Forsaken

轉到頭暈立體射擊

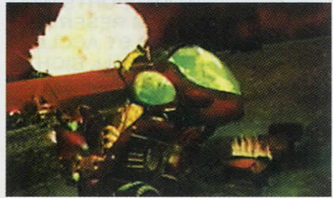


發生於頹廢未來的射擊遊戲

未來，人類已遷移到地球以外的星球居住的時代。由於一次意外，令供應全球的能量暴走，地球轉眼間成為一個死星。一年後，從宇宙回來的人類，發現地球需要漫長的時間才能回復，於是決定放棄地球。然而這決定卻令一群人留下這個星球，他們運用自己的身手，在這個被遺棄的頹廢世界裡闖蕩。

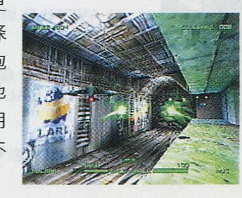






全多邊形的立體空間

遊戲本身是一個任務完成型立體射擊，而整個遊戲的各版面，都是由多邊形構成的密封3D空間，在那裡玩者的機體可以任意自由活動。當然自由活動之餘，到處都充滿了敵人，還有各式各樣的武器、寶物等。基本上除了在空間中自由活動外，《Forsaken》可說是科幻版《Tomb Raider》式遊戲。而遊戲的另一個特徵，是類似《Virtua-On》雙棍的操作。遊戲中攻擊及移動都是由LR鈕負責，其餘兩組則完全是控制機體方向之用，而在這種配合之下，玩者更能夠在遊戲空間中任意活動。而熟習這種操作更是在遊戲中生存的必備條件，因為在敵人的密集炮火下，若不能迅速有效地作出閃避及反擊，就算用上裝甲最厚的機體也捱不了多久。



闖蕩世界的傢伙們

遊戲中可以選擇的人物多達16個，有男有女，有外星生物，甚至有電腦操作的無人機體。他們除了外型上的分別外，他們的座駕亦擁有不同的性能，某些加速力強，有些極速高，亦有裝甲奇厚之輩，而火力強猛，或者實力的人物亦有存在。





Text By 阜林三郎

The F.A. Premier League STARS

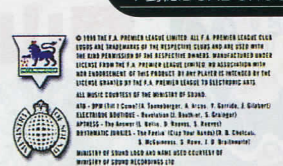
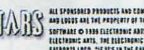
究竟係足球 Game 定球會 Game？

PS 製造商：Electronic Arts 發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：5 BLOCKS
SPT / MEM / 最多4人 / 對應MULTI TAP / 對應DUAL SHOCK



英國超級聯賽認可遊戲

相信玩過超任的各位，還記得指令式足球Game《Zico's Soccer》吧（忘了算吧⋯），對於那種預先輸入指令指揮隊員攻守，說實對於不少愛好足球Game的玩者都是毀譽參半。現在EA把這個系統重新製作，加上英國超級聯賽（F.A. Premier League）的包裝，成了這個PS的足球遊戲。


98 年超級聯賽隊伍全部落齊

既然稱得上英國足總認可的超級聯賽遊戲，又怎可少了所有隊伍及球員球星？由大家熟悉的曼聯到米杜士堡，碧咸傑斯蘇拿迪高爾個個有份，不過要在畫面上認出他們，還是看顯示的名字或球衣為號碼比較「穩陣」（笑）。而遊戲的STARS並非指各位球星，而是一個提升球員能力的系統。在賽事中勝出的話，STARS的數值會增加，多出來的數值可以加入球員的能力值中，提升其攻擊、傳送，或者防守等能力，從而令球隊的整體能力增強。

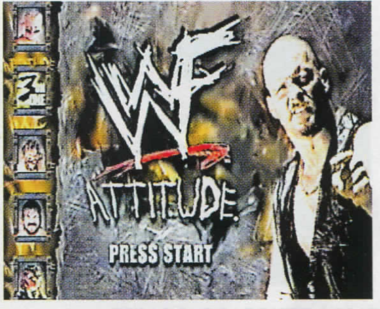



似睇多過踢

雖然說是指令式足球，不過玩者的工作卻是少得可怕，主要是選擇隊伍而已。落場很多時是電腦本身去操作球員的一舉一動，就算玩者選擇了人手操作也操作不少什麼。筆者試過放下手掣不管，電腦依然會完成整個賽事，即是說比賽的勝負，並不是玩者能輕易控制，唯有望這班電腦球員「生生性性」，踢場好波增強實力好了。



TEXT：SAM



WF ATTITUDE

PS 製造商：ACCLAIM發售日：發售中
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
SPT/1P～2P/MEM

摔角既緊張又刺激，在美國和日本兩地都是很受歡迎的運動，既然日本人都可以做出很多高水準的摔角GAME，那樣美國方面又可不可以呢？答案是可以的，而近期的《WF ATTITUDE》就是最佳例子。

ALL STARS

《WF ATTITUDE》中所有摔角選手，全部都是美國數一數二的摔角壇巨星，正所謂星光燿燿，現在所有巨星都雲集在這遊戲裡，令各玩者可一睹他們的風采。

招式變化多端

在真正的摔角中，摔角手在台上不斷使出變化多端的招式，往往都會令到台下的觀眾如癡如醉。同樣在遊戲中，各位摔角巨星都擁有不同的招式，頸鎖、臂鎖、雙飛腿、倒頭樁等等，務求令到遊戲更有真實感。

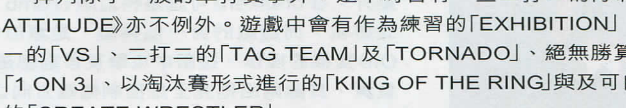
創造自己的摔角手

《WF ATTITUDE》中雖然有許多摔角界的巨星，但各位也可以在「CREATE WRESTLER」中製造一個屬於自己的摔角手。模式中可選擇的項目十分之多，而且亦十分細緻入微，就連人物的五官和膚色也可選擇，保證大家能創造出自己喜愛的選手造型。




多姿多采的遊戲模式

摔角除了一般的單打賽事外，還不時會有一些二打二的隊制比賽，而《WF ATTITUDE》亦不例外。遊戲中會有作為練習的「EXHIBITION」，當中會有一對一的「VS」、二打二的「TAG TEAM」及「TORNADO」、絕無勝算的「1 ON 2」及「1 ON 3」、以淘汰賽形式進行的「KING OF THE RING」與及可自行創造摔角手的「CREATE WRESTLER」。





TEXT：悟空

Q版賽車WONDERFUL

PS
製造商：TAKARA
售價：5800日圓　發售日期：發售中
容量：CD-ROM　記憶：5 BLOCKS
1~2P／AVG／MEM／對應DUAL SHOCK／POS



《CHORO Q》系列的最新作再次在PS上登場，今次除了像以往一樣有比賽模式和RPG模式外，另外還加上了其他新元素，令玩者玩起來更有新鮮感，現在便一起去看看最新一輯的《Q版賽車WONDERFUL》有甚麼吸引之處。

操作方法

方向鍵：控制左右
○鍵：前進
△鍵：加速器(沒有時便沒用)
□鍵：後退
×鍵：剎車
START鍵：叫出MENU

開始遊戲

在開頭畫面有兩個選擇給玩家，第一個是RPG模式，第二個是比賽模式。第一個的RPG模式是玩者可以在城中四處走動，以進入不同的房子，每間房子都有不同用途，有些會有道具販賣，有些會幫玩者報名參加比賽。除了比賽外，玩者亦可以在城中四處尋寶，另一方面，在城中也可以參加由城市舉行的格蘭披治大賽。至於第二個選擇就是純車與車之間的比賽模式，在這裡各玩家可盡顯自己的駕駛技術。



基本流程

遊戲開始時，玩者選擇的主角(跑車)剛剛回家，但竟不小心將上次哥哥在格蘭披治大賽中奪得的獎杯弄破，當正在擔心如何是好時，哥哥正正就在這時候回來，主角就立刻找一個藉口與哥哥一同出外，至於那獎杯……



出到門外時便立即進入對面的車房將油箱填滿，之後便叫車房的工程車幫主角報名參加格蘭披治，希望可以用這隻冠軍獎杯替代之前主角破壞了的那一隻，當報名程序做好後便可立即開始比賽，玩者只要在比賽中取得頭三名內便可(最好當然是第一名)，當取得頭三名之一後便可到園長處取一封信，之後便可走到天橋出口，將信交給守衛後便可進入，再經過一條全向右彎的道路後便可去到另一個新城市，就這樣，主角為了取得一個全新的獎杯便四處參加比賽，究竟主角能否取得一個新的格蘭披治獎杯回家「以假亂真」呢？



收集金幣

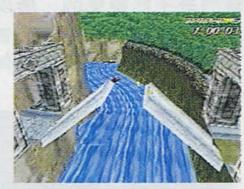
在RPG模式中，除了尋寶和參加比賽外，和前數集一樣都可以收集一百枚金幣。不過這些金幣並不是容易找的，有些金幣可能會很顯眼，但有些是非常隱蔽的，例如有些會在比賽途中的賽道上出現，有些則會在迷宮內出現或要玩者達到特定的條件才可，而且條件有時會非常苛刻，如果玩家想找齊一百枚金幣的話，這便要看玩家的耐性和眼力了。



特別的雙打模式

遊戲中的雙打模式和以往不同，今次不是以速度在賽道上決勝負，而是改為以一些迷你遊戲來進行比試。這些迷你遊戲如以車代腳的足球賽事或以車代棍的桌球賽待，相方會在一個運動場地上以運動來決一勝負，這相信會令不少玩家感到新鮮，不過筆者覺得賽車遊戲始終都是以速度去決勝比較實際。

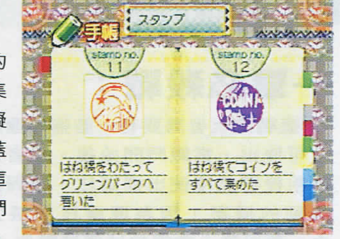


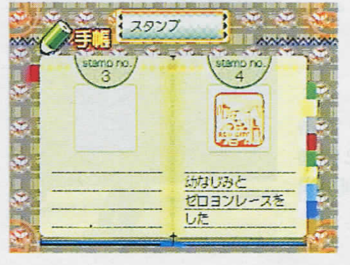




旅行紀念章

在RPG模式中除了先前所講的兩個特別之處外，另一樣就是收集紀念章，就好像外國一些童軍障礙賽般，每到一個地點都會有一個蓋章給人們蓋印，代表他曾經到過這地方，這些紀念章亦是一樣，它們可以告訴自己曾經到過甚麼地方或商舖，不過並不是所有商舖也會有這些紀念章的，如果想儲齊所有紀念章印記的話，各玩家便需要耐心的逐家逐戶去尋找了。





新增對應PocketStation

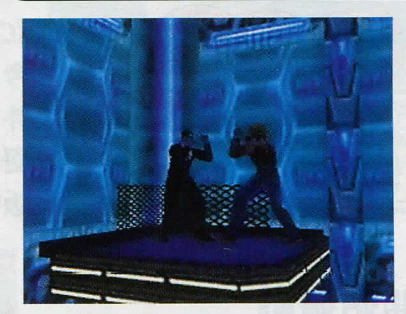
今集新增了對應PocketStation功能，玩者可以將遊戲中的迷你遊戲下載到PocketStation上玩，而除了可下載迷你遊戲外更可將遊戲中的比賽地圖一併下載到PocketStation上。這樣玩者就可以慢慢看清楚整條賽道的各個問題，待熟習了賽道後再參加比賽，取得勝利的機會亦會增加不少，不過筆者始終覺得如用記的話不如實地練習多數十次更為有效。

TEXT：悟空



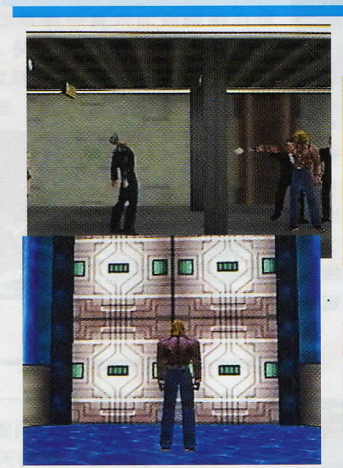
又一隻與《METAL GEAR》差不多的特務式遊戲，都是需要玩者進行一些任務，不過這遊戲有一特別之處，就是在執行任務途中會出現格鬥場面。這些格鬥場面與一般的不同，玩者不是直接控制角色和敵人打鬥，而是需要發出指令，角色才會依據來戰鬥，另外遊戲亦對應擴張4M卡，但使用擴張卡後畫面雖然會比較清晰和顏色亦會較鮮艷，不過角色動作會被拖慢，沒用的話角色的動作反而比較順暢，所以用或不用玩者應自行決定。

N64 製造商：KONAMI 售價：7800日圓
發售日：發售中 容量：256M
1~2P／ACT／MEM／對應震動PACK／對應4M擴張卡



遊戲故事

「將這個男人殺死！」「將這個男人殺死！」，主角DIAZ的腦海中響起了這句説話，便不由自主的取出手鎗將眼前的男人殺死，之後腦海便一片空白，在DIAZ身後兩名穿黑西裝的男人見狀便立即捉著DIAZ，更將他帶到一部應該是運輸電梯的地方，喪失了記憶的DIAZ認為捉著他的男人是敵人，於是便反抗和將該男子打倒，當打倒該名男子後另一名男子便走過來想再捉著主角，這時DIAZ耳邊再次響起一把聲音，這把聲音更把主角弄至失足跌出運輸電梯外。正當DIAZ差不多撞向地面之際，突然間有一股力量將DIAZ承托起來，慢慢的放在地上，在這裡有一度門，DIAZ向著這門走去，而故事就從這裡開始。



操作方法

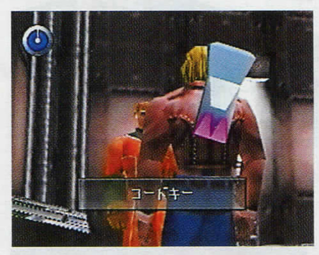
非戰鬥時

ANALOG控掣：控制角色移動、調查、開門和爬梯等動作
A掣：跳躍／爬牆／與人談話／按著R掣再按A開鎗
B掣：地圖表示開關
C掣：轉視點用
Z掣：伏在地上／按著R掣再按Z掣開鎗

戰鬥時

ANALOG控掣：移動，按兩次同方向會使出衝刺，按著Z掣移動是跑
A掣：打開指令欄／確定選擇
B掣：擺出左架式或右架式／取消選擇
C↑掣：説明
Z掣：被打倒時按著不放角色不會立即起來
R掣：捉著敵人

玩法



遊戲和《METAL GEAR》很相似，都是以完成種種不同的任務或解開各種難題為要點，而除了執行各種不同的任務和解迷外，遊戲中還會有戰鬥畫面。這些戰鬥都是以一些指令去執行，至於指令則可以按START掣打開TECT LIST看到，現在便簡單介紹下指令用法。

PUNCH：

拳技，利用拳來攻擊敵人，遊戲開始時只有四款拳技，想得到新的拳技便需要在戰鬥中學習。

KICK：

腳技，利腳來攻擊，開始時只有兩種腳技，都是可在戰鬥中學習新的招式。

TECHNIQUE：

投技，開始時共有八式，隨後主角會學得更多。

COMBO：

連續技，可將拳腳技組合成強勁的招式，能給與對手很大的傷害，隨著學得的招式數量越多，可組合出來的連續技越強。

戰鬥技巧

遊戲中的敵人會隨時隨地出現，即是戰鬥也會隨時隨地展開，但其實玩者是可以避免戰鬥的，只要敵人在遠處出現時，玩者不要走近便可，不過有些戰鬥是不能避免的，所以玩者便需要明白遊戲的戰鬥技巧，而各玩家只需看罷下文便會清楚知道應用何種戰法來對付不同的敵人。



速度戰：

這戰術可用來對付一些速度不高的敵人，由於牠們的速度不高，故可以走到牠們後面才作出攻擊。



一擊倒地戰：

這戰術很簡單，玩者只需要多使用一些一擊倒地的招式將對手打倒，便可輕鬆戰勝，不過這戰法非常之浪費時間，用來取招式的技術點才會使用。

一擊必殺戰：

這戰法玩者需要有一些強的連續技才可使出，當戰鬥開始後，玩者先將對手捉著然後使出連續技，給與對手強勁的損害，因為連續技的威力強大，所以敵人會很快地便被擊倒。



古惑投：

用法很簡單，不要接近敵人，要待牠自己衝過來，當差不多到自己面前時按R掣便可將牠捉著，這時再利用投技便可輕易解決牠。



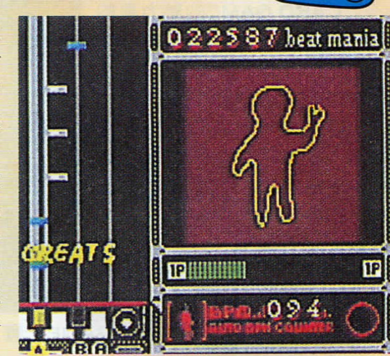
TEXT：AMI
協力：小璘

各位好嗎？很久也沒有和大家見面了，不知有沒有掛住我呢？這次因為輪到肥嘟嘟和瘦猛猛忙於做重要任務的關係，所以這次的《POCKET情報所》將會由我AMI來介紹（還有小璘的協助），請各位細心欣賞吧！

GB／ETC
發售商：KONAMI
發售日：11月25日
售價：4300日圓
期待度：☆☆☆☆1/2
© 1986,1999 KONAMI

BEAT MANIA GB 2 GOTTA MIX

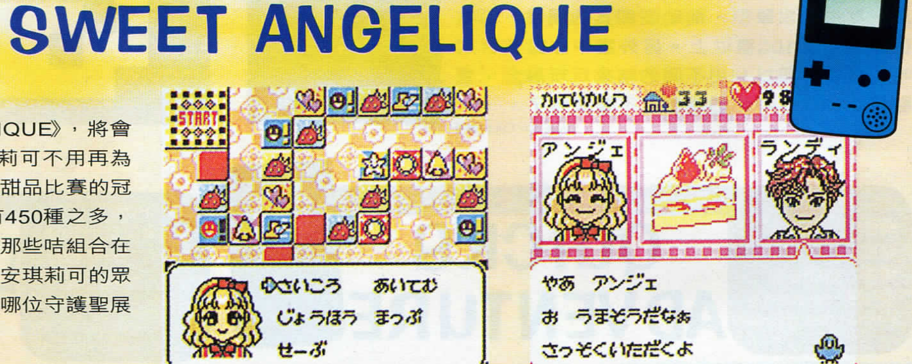




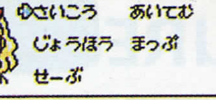
不論在街機、PlayStation或手提機也大受玩家歡迎的《BEAT MANIA》，在GB版中曾推出過第一集後，現在終於也決定在11月25日推第二集。這次收錄歌曲的種類真的很多元化，因為歌曲的總數多達25首，而其中會有現時非常流行的歌曲《AUTOMATIC》、《BELIVE》，還有動畫歌曲《宇宙戰艦大和號》收錄在內，相信遊戲除了適合流行曲愛好者外，亦適合喜歡聽動畫歌的朋友哩！

GB／ETC
生產商：光榮
發售日：預定12月發售
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆1/2
© 1999 KOEI CO., LTD.

SWEET ANGELIQUE







一隻專為女孩而設計的遊戲《ANGELIQUE》，將會在GAME BOY上推出遊戲。可是這次安琪莉可不用再為成為女王而煩惱，她的目標將會轉為參加做甜品比賽的冠軍！這個遊戲共分為九版，而甜品的總類有450種之多，玩者在當中將會收集到不少材料咭，只要將那些咭組合在一起便能做出甜品。另外，在遊戲中保護着安琪莉可的眾守護聖也會在當中出現，不知這次她又會和哪位守護聖展開一段愛情故事呢？

GB／ETC
發售商：BANPRESTO
發售日：12月3日
售價：未定
期待度：☆☆☆☆

THE GREAT BATTLE POCKET

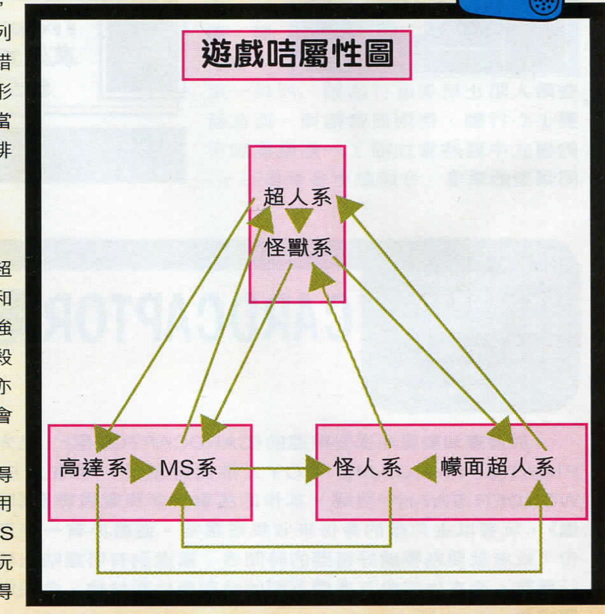


這個遊戲可謂集各大英雄與怪獸於一身，因為當中的登場角色會有高達系列、超人系列等，喜歡這些動畫或特撮片集的朋友真的不要錯過啊！本作將會是以大受歡迎的CARD GAME形式進行，玩者在遊戲中參加了一個排名大賽，當中就當然是透過玩CARD GAME來比賽，成為排名大賽的第一位。

遊戲咭種類

本作的遊戲咭達150種，而其種類就分為超人系、怪獸系、高達系、MS系、幪面超人系和怪人系6種，他們會以互相剋制的形式來表示強弱。另外，遊戲咭內的角色會有其獨有的必殺技，玩者可以利用這些絕技來攻擊對手；而它亦設有經驗值，一旦經驗值到達某數量時角色便會昇級，當然與此同時亦會學懂新的攻擊技了。

要得到遊戲咭除了在遊戲開始時可以取得外，玩者亦可以從多種途徑來獲得新咭，例如用BP到商店換取、透過類似融合的「CLASS CHANGE」來合成咭和輸入PASSWORD；而玩者在遊戲開始時可得到一個遊戲咭圖鑑，當取得新咭後就可以登錄在那裏了。



GB／RPG
發售商：BOTTOM UP
發售日：11月26日
售價：4500日圓
期待度：☆☆☆1/2

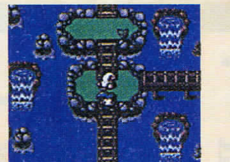
GRANDUEL



CARD GAME的魅力真的很吸引啊！之前同樣是GAME BOY的CARD BATTLE遊戲《遊戲王》已吸引到不少朋友去玩，相信本作也會和《遊戲王》一樣。本作不只是玩咭那麼簡單，它還RPG的部份；玩者就在一些迷宮內進行冒險，而在每個迷宮也會有一位BOSS在內與主角進行CARD GAME比賽，若戰勝後就可以取得珍貴的遊戲咭作禮物，和可以繼續到下一個迷宮冒險。



而在遊戲中將會有不少種類的遊戲咭可以使用，其中有攻擊型、補助型和其他屬性，而咭的總數是達100種以上。另外當中亦設有合成咭，各位又可以利用不同的咭來玩玩融合，喜歡玩CARD GAME的朋友就不要錯過了。



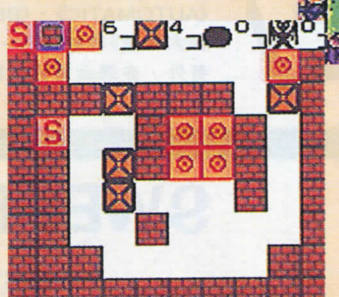
*GAME BOY COLOR專用

GB／PUZ
發售商：J · WING
發售日：11月18日
售價：4300日圓
期待度：☆☆1/2

倉庫番傳說 光與闇之國



以搬運倉庫來的貨櫃來完成遊戲的《倉庫番》，在本作中將會加入不少新元素。遊戲將會有多個模式，其中有和此作系列的玩法一樣的ORIGINAL MODE、由自己設計版面的EDIT MODE，和由玩者進行冒險的STORY MODE，這個模式的內容是講述某國的公主被魔王捉去了，主角就要到各個地方把石像放回魔法陣上，便可以到達魔王的所在地將公主救回。



GB／PUZ
發售商：TAITO
發售日：10月22日
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆1/2

QUICKS ADVENTURE

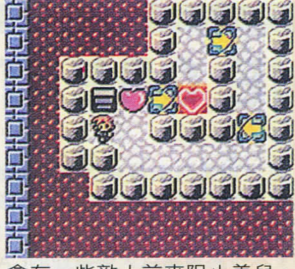


遊戲是《QUICKS》系列的最新作，在本作GAME BOY版將會加插了TRESURE和ADVENTURE MODE；遊戲的玩法就是將版面佔據75％便可完成遊戲，當中會有些敵人阻止玩者進行佔領，所以一定要小心行動，否則便會輸掉。而在新的模式中就將會加插了一些道具和不同類型的環境，令遊戲更多姿多彩。

GB／PUZ
發售商：ALTORN
發售日：11月12日
售價：3980日圓
期待度：☆☆☆☆

LITTLE MAGIC





為了成為一位魔法師的美兒，玩者就要在遊戲中控制着她來進行修練；而修練的內容就是要將魔法石運到與其形狀一樣的地方。可是各位不要以為這是一個很容易的修練啊！因為整個遊戲約有100版，而當中將會有一些敵人前來阻止美兒，不過她可以使用魔法來完成修練，各位一定要協助她成為一位成功的魔法師呀！



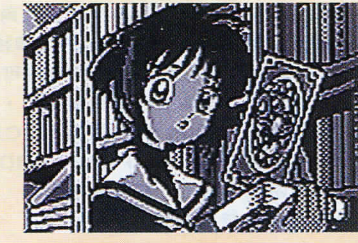
*GAME BOY COLOR專用

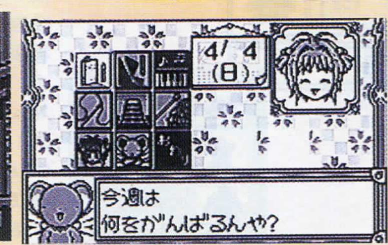
WS／RPG
發售商：BANDAI
發售日：11月下旬
售價：預定3800日圓
期待度：☆☆☆

CARDCAPTOR櫻～櫻與不可思議的塔羅咭～



於漫畫和動畫也很受歡迎的《CARDCAPTOR櫻》，已先後於PlayStation和GAME BOY上推出遊戲後，現在終於也在WONDER SWAN中登場。本作的故事是參照電視動畫《塔羅咭編》，玩者以主角櫻的身份來收集塔羅咭。遊戲亦有一些育成部份，玩者就要為櫻編好每週的時間表，當遇到有塔羅咭出現就進行戰鬥。而本作將會有多個不同的特別事件和結局，令遊戲更富趣味性。







動畫新聞組

組長：天下一之無責任男

第9話 素粒子ZO

預定播放日期：1999年9月26日






前言

一直以來，GGG的成員也要靠天海護來偵察ZONDER的出現，所以往往未能在第一時間得知ZONDER的行動，不過，經過猿頭寺和獅子王博士的長期研究，他們終於也發現在ZONDER身上原來會散發出一種名為「素粒子ZO」的物質，亦即是說，只要能夠偵察到這種「素粒子ZO」，便能得知ZONDER的去向。就在此時，新的敵人又再次出現……



本集故事內容

這次出現的ZONDER是以「電單車」的形態出現，而且每逢晚間便出來四處破壞，令交通陷入大混亂之中，而且亦令市民感到非常的麻煩，就算出動大量的警力，也無法阻止這電單車的破壞行動。當然，GGG不會對止事袖手旁觀，於是火麻參謀便出動調查事情的真相，可是，依然是給這ZONDER逃脱。



火麻對於給ZONDER逃脱一事感到心有不甘，所以便聯同牛山一男和白天鵝，假扮成飛車黨，試圖將ZONDER引出來，而且這次他們有備而戰，因為剛才講到的「素粒子ZO」的探測已經製造成功，這次火麻便是希望靠這機械來將ZONDER捉住。

怎料被追捕的ZONDER闖入了電單車展的會場，將大量的電單車同化，變成巨大機械人，於是凱、冰龍、炎龍便出動制止，然而，冰龍和炎龍仍未能將這ZONDER制服，而且在受到GAOGAIGAR的攻擊之後，ZONDER更分裂為多部的電單車，就連「Z SENSOR」也無法測知ZONDER的實體，最後，只有靠護的感應了，到了最後，終能將ZONDER解決。而這次的素體然便是在這話早段出現的那個被責罵的女薄餅送貨員。







勝利的關鍵

第10話 沒有光到達的世界

預定播放日期：1999年10月3日

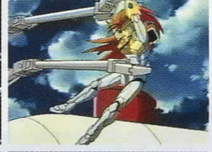


前言

這個故事其實也是由一頭巨大的白色獅子而引起的，這頭巨大的機械獅子GALEON來到地球，而且亦是牠將宇宙的智識帶來，令獅子王博士可以製造出一批巨大的機械人部隊，還有的便是護的來到地球，他亦肩負起拯救人類的使命，然而，GALEON是由誰人所製造，而護又是從何而來的呢？還有便是對人類造成極大威脅的ZONDER的真正目的又是甚麼呢？



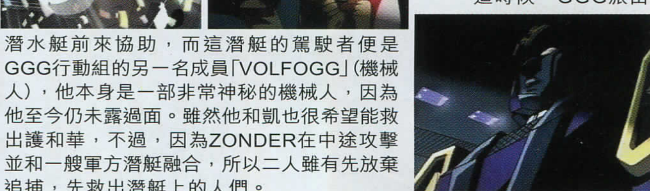

本集故事內容



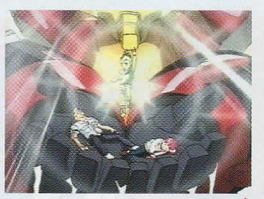
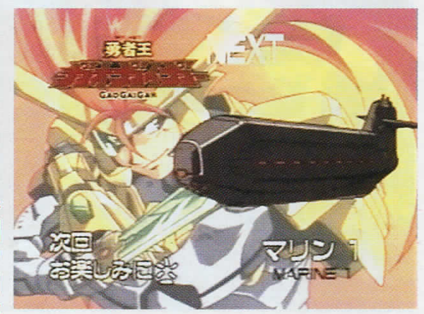
這天，正是一艘新的潛水艇下水的日子，這潛艇的名字原來是由護和華所改的，所以由是亦二人負責下水禮，這艘被命名為「龍宮9000」的潛艇，原來是由獅子王博士開發的新型潛水艇，然而，一名船員的不滿令他被ZONDER利用，搶走了潛水艇，雖然護及時發現並通知了凱，不過華和護依然被困潛水艇內……

這時候，GGG派出了潛水艇前來協助，而這潛艇的駕駛者便是GGG行動組的另一名成員「VOLFOGG」(機械人)，他本身是一部非常神秘的機械人，因為他至今仍未露過面。雖然他和凱也很希望能救出護和華，不過，因為ZONDER在中途攻擊並和一艘軍方潛艇融合，所以二人雖有先放棄追捕，先救出潛艇上的人們。



ZONDER的潛水艇一直的向下潛，已經到達危險的地步，所以凱不能不出動拯救，然而，要到達10000米的深水地帶，非GAOGAIGAR所能做到，最後，獅子王博士唯有利用最後的手段，他要凱利用「DIVIDING DRIVER」的能量為GAOGAIGAR製造一防禦壁，但是這防禦壁只能維持30分鐘，超時的話，不只不能夠出護及華，就連凱和GAOGAIGAR也會被水壓毀滅……

經過一場艱苦的戰鬥，凱雖然能戰勝ZONDER，然而，時限已到，正當眾人為凱等人憂心之際，一直在守候的超龍神感覺到GAOGAIGAR的反應，原來，這次又是靠護的異能將眾人出險境。

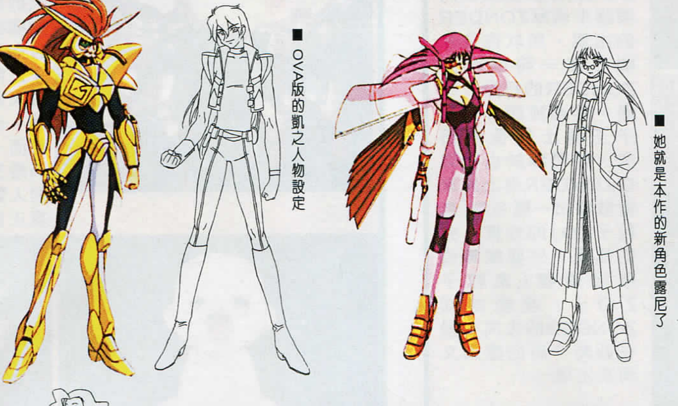


勝利的關鍵

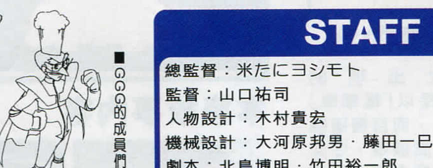
新故事、新角色、新機械人

勇者王GAOGAIGA FINAL

仍在香港播映中的機械人動畫《勇者王》，在日本早已在一年多前完結，而最近就宣佈製作此作的OVA，並名為《勇者王GAOGAIGA FINAL》；整套OVA分八集出售，預定在今年冬季推出第一集「勇者王新生！」。OVA的故事是電視動畫完結的一年後，本作的主角獅子王凱將會因為獲得新的融合體而進化；除了凱會以新型象出現外，還會有新角色露尼．卡狄夫．獅子王登場，這位同樣以獅子王作為姓氏的女子就是與凱一樣擁有G-STONE能力的堂姊，她在本作中將乘坐着上集已回到宇宙的MEGALION．GALEON來到地球，並加入了法國政府的某對抗特殊犯罪組織，擔任特別搜查官一職。這次地球又會有什麼危機呢？請各位拭目以待吧！


■OVA版的凱之人物設定

■她就是本作的新角色露尼了


■GGG的成員們


■除了新人物外，還有新機體——GAOFAIGA

■另一個新機體——GAOFAR

■其他的機械人

STAFF

總監督：米たにヨシモト
監督：山口祐司
人物設計：木村貴宏
機械設計：大河原邦男．藤田一巳
劇本：北島博明．竹田裕一郎
音樂：田中公平
制作：サンライズ．ビクターエンターテインメント

組員：守護月天小璘

組員：機動戰士MS

機動新世紀GUNDAM X

第九話——「跟着天上所下的雨」

菲尼迪艦受到強烈的襲擊，羅比和胡捷陷於苦戰，途中還加插沙基亞兄弟的襲擊，可謂火上加油，幸好在危急之際卡洛特趕及回來應戰，並解救菲尼迪艦沈沒的危機。副艦長沙娜先四周圍的情況不妙，便決意到附近的湖畔，回避MS獵人的火炎攻擊，可是在湖畔內等待的卻是MS獵人的艦隻，他們利用這帶電磁的湖，向菲尼迪艦進行無差別的攻擊，再加上艾莉露和沙基亞兄弟的攻擊，此時剛回復知覺的札米魯，立即向卡洛特發出命令，利用衛星射線引導到電磁湖上，從而產生極大的衝擊，將MS獵人的艦隻一舉消滅，經過這一戰之後，大家都為了減輕札米魯的負擔而分工合作，在這個時候，迪花終於畫了第一幅畫，那就是存NEW TYPE的地方。


◆沙基亞兄弟的襲擊


◆艾莉露對於卡洛特的憤怒非常強烈


◆札米魯回復知覺


◆計劃成功後的札米魯可謂鬆了一口氣

第十話——「我是NEW TYPE」

自從迪花畫了那幅藏有NEW TYPE的地方之畫後一個星期，菲尼迪艦朝向北方的一個叫科特西班的都市去，可是這個自稱是NEW TYPE的加利斯，其想法與札米魯的不同，還為了收納迪花，派出機動戰士部隊攻向菲尼迪艦，由於迪花預感到GX會慘敗給加利斯，並勸告卡洛特不要出戰，但是卡洛特卻不聽勸告，結果一敗塗地，還準備向他作最後一擊。


◆加利斯是NEW TYPE？


◆比魯迪哥的實力超越一般MS


◆GX慘敗得已不能作戰


◆受到猛烈攻擊的GX

組員：守護月天小璘

奧法的最新作

魔術士奧法 －REVENGE－

10月2日開始逢星期六下午5時於TBS系放映

各位有留意動畫的朋友，也知道大約在半年前曾推出過一套名為《魔術士奧法》的動畫；自上集推出以來大受好評，便決定在10月2日於日本播放此作的續集《魔法士奧法－REVENGE－》。

◆另一位新登場角色艾斯貝蘭莎，在奧法的旅途中經常出現的女子，是敵是友也暫時是一個謎。

◆本作中新登場的角色莉歌妮絲，是一個十分遲鈍的女孩，為了要奧法協助她解決困難而到溫泉街。

◆本作的主角，能夠使出強勁魔法的奧法。

◆因為覺得有趣而跟隨着奧法的古莉奧芙，是一名千金少姐。

◆想學習魔法而拜奧法為師的瑪滋古，在故事中亦會跟隨着奧法冒險。

究極的溫泉之旅？

懂得運用魔法、在前作中把魔法世界總本山．牙之塔破壞的奧法，在本作中將會延續上集的旅程，與古莉奧芙和瑪滋古一起上路。由於奧法在前作中作出激烈的對戰，所這次他們打算放鬆一下並以搜尋究極之溫泉為目標，於是便到了一處叫「些昂」的溫泉街看看，不過，當他們正想在到旅館時，控制着些昂的波拿巴魯特就不准他們在那裏投宿，究竟這是什麼原因令他們不可逗留在些昂內呢？另外在本作中將會有兩位新登場的可愛女孩，並會在故事中成為重心人物，那她們和奧法又有什麼關係呢？

STAFF

原作：秋田禎信、草河遊也
監督：わたなべひろし
SERIES構成：久保田雅史．關島真賴
人物設計：相澤昌弘
美術：小林七郎
動作制作：J.C.STAFF

組員：守護月天小璘


■這是第三卷的封面

青春、可愛、豐滿的承繼者

十兵衛～心型眼帶的秘密～

推出日期：9月25日
收錄話數：5至7話
片長：約75分
售價：6000日圓

已於日本播放完畢的《十兵衛》，將會於9月25日推出其電視動畫的LD、VIDEO和DVD第三卷。這套作品是說約在三百年前，一位武藝高強的劍客柳生十兵衛，為了不要讓擁有神奇力量的心型眼帶給其他人亂用，於是就在臨終之前交給他的弟子鯉之介尋找這眼帶的承繼者。在三百年後的今天，鯉之介終於也找到別名叫「十兵衛」的菜之花自由來戴起心型眼帶，當她戴起後真的獲得了柳生十兵衛的力量；就在這時，柳生十兵衛的敵人亦前來向她挑戰，自由的命運就此改變……

此作除了於電視上播放完畢外，它現在仍然於日本動畫雜誌《AX》中連載的，不過這將會於《AX11月號》完結，各位喜歡此作的朋友就不要錯過了。



■自由與擁有柳生十兵衛力量的她


■漫畫版中的自由和鯉之介

TEXT：MARKS

IDOL SHOT!

後藤理沙



PROFILE

姓名：後藤理沙/Gotoh Risa
出生日期：1983年6月18日
年齡：16歲
出身地：福岡縣
星座：雙子座
身高：165cm
三圍：B80/W56/H85
血型：O型
興趣：結他、鋼琴、乒乓球、睡覺





相信有看過電視的讀者都會對這個笑容甜美的小妮子感到一種熟悉的感覺，因為她就是在沙漠中飛翔的「DUNE篇」和穿著泳衣跳水的「Summer Jump篇」女主角—後藤理沙，而且繼宮澤里惠、一色紗英、以及中山亞微梨之後的第四代寶礦力女郎。

在97年剛從福岡縣來到東京上學的後藤理沙因為在YOUNG SUNDAY上所刊登的照片，而開始成為活躍於雜誌的PHOTO IDOL，98年初終於被星探的發掘而成為大塚製藥的新一代寶礦力女郎，同年6月大塚製藥正式起用第一輯遠赴美國拍攝的「DUNE篇」之後，而知名度亦不斷上升，因此她被預測將會在99年大紅大紫，雖然預測在現在還未實現，但其發展卻安穩地上升。

後藤理沙在今年夏天被集英社選中為其「ナツイチ」文庫的廣告女郎，最近她的新一輯寶礦力CM廣告—「休息篇」及「浴室篇」在日本開始播放，之後會參演日本電視台在10月16日播放的電視劇—「感應少年EIJI 2」。一向好動的後藤理沙在12月12日將會到夏威夷挑戰女子馬拉松比賽，幸好平時早上都有跑步的習慣，而成績如何就要12月才知，另外她初次主演的「玻璃之腦」更會明年春上映。



星之網

Ribbon☆Salad

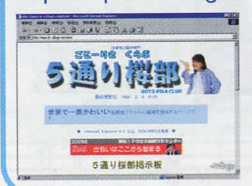
http://www.iulnet.ne.jp/~risa/index.html



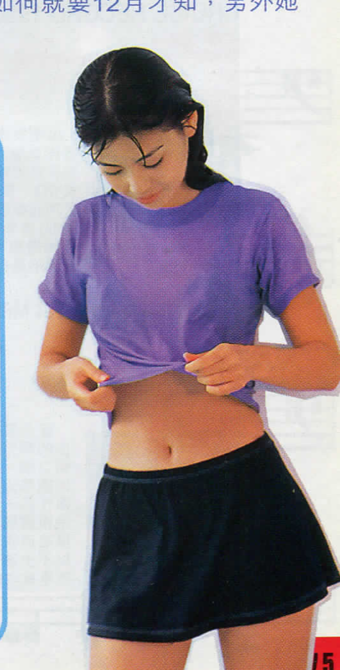
雖然這裏有不少有關後藤理沙的資料，但最值得看就是當中收錄的後藤理沙在今年參予過的廣告，而且更會有新寶礦力廣告「休息篇」和「浴室篇」圖片介紹。

5號街櫻部

http://anpe.le-village.com/risa/



讀者在這裏可以看到共有111幅後藤理沙在不同雜誌上的圖片，而且更有一些她最新的雜誌圖片，以及好第一輯泳衣照。





愛之心愛之星



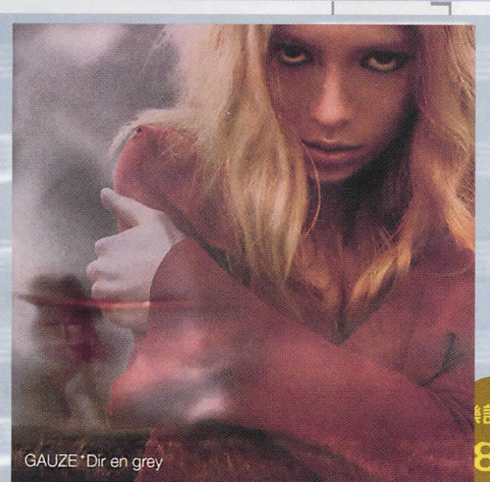
主唱：the brilliant green
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4640
發售日：8月18日
價格：1020日圓（連稅）

以獨特演繹手法深受樂迷歡迎的the brilliant green，經過多月來的休息終於都有新作推出，雖然只是距離大碟發售前一個月的作品，不過仍有一定的可觀性。主打歌《愛之心愛之星》保持着tbg的一貫英式Guitar Pop，無論編曲還是唱法都和之前的《在那速度之中》相似，不過確實有着顯著的進步，至於C/W的《FUNNY GIRLFRIEND!!》則是筆者的心頭好，聽起來有一種清爽暢快的感覺，真是令人更期待它的第二張大碟呢。(福田)

樂評分：7分



GAUZE



主唱：Dir en grey
發售商：EAST WEST JAPAN
編號：AMCM-4440
發售日：7月28日
價格：3059日圓（連稅）

被譽為99年最有看頭樂隊、與PIERROT並列首席的Dir en grey，經過5張細碟的猛烈攻勢後結果推出了其Major Debut大碟《GAUZE》，對於無法接受《殘》那種狂叫的樂迷，可能因而會對Deg敬而遠之，不過它的音樂實際上卻是多向性的，只要細心聆聽就會發現它的優點。《搖晃》、《惡路之丘》和《預感》固然無需筆者多講如何出色，就連其餘歌曲像《Schwein之椅子》和《304號室，白死之櫻》等都很有吸引力，不會為求討好樂迷而改變自己的原則，值得一讀，但筆者始終覺得這張碟是很難在家人面前播放的…(福田)

樂評分：8分

9月份New Release推介

日本POP DISC

CRUISE RECORD 1995-2000

主唱：globe
發售商：avex globe (avex trax)
編號：AVCG-70006~7
發售日：9月22日
價格：3990日圓(連稅)



縱橫樂壇多年，屢獲彪炳戰績的globe終於推出新曲加精選雙CD，碟內除收錄了所有細碟作品外還有10首新曲，絕對是見證近年TK音樂方向的最佳指標。

OUR DAYS

主唱：鈴木亞美
發售商：TRUE DiSS DiSC (SME)
編號：AICT-1137
發售日：9月29日
價格：1223日圓(連稅)

繼《BE TOGETHER》後Ami再一次翻唱TM NETWORK的歌曲，縱使已是多年前作品但仍不損其吸引之處，精采的旋律在她的歌唱技巧下變得更有活力。

Jealousy

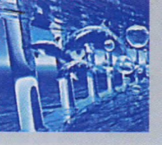
主唱：相川七瀨
發售商：Cutting Edge (avex group)
編號：CTCR-40022
發售日：9月29日
價格：1260日圓(連稅)



可能是潮流興出Maxi Single的關係，所以在精選碟後相川亦不斷推出這類新作，主打歌是着重旋律的織田哲郎式歌曲，後段突然加快顯得很有特式。

AQUA

主唱：SHAZNA
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-4165
發售日：9月22日
價格：1100日圓(連稅)



這是大碟《PURE HEARTS》內歌曲《AQUA》之Single Cut，特點除了是由淺倉大介作曲外更有6個不同版本，另外亦收錄了《SWEET ANGEL》的混音版本。

ZARD BEST~Request Memorial~

主唱：ZARD
發售商：B-Gram RECORDS
編號：JBCJ-1024
發售日：9月15日
價格：3059日圓(連稅)



當上張以細碟為主的精選碟仍很暢銷之際，ZARD很快便推出第二隻精選作品，這次歌曲是根據聽眾投票之排名而決定的，所以不少滄海遺珠也有幸被收錄在內。

月虹 -GEKKOH-

主唱：T.M.R-e
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-112
發售日：9月22日
價格：1223日圓(連稅)



經過了進化的TMR，這是繼《陽炎》之後另一新作，曲種由節奏強勁的快歌變成慢版Ballad，在保持水準的曲詞下令西川貴教更能發揮其出眾的聲線。

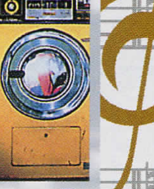
BLACK

主唱：SIAM SHADE
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4573
發售日：9月15日
價格：1020日圓(連稅)

自從《時陰時晴》推出後至今已有大約半年，最近終於等到有新作，熾熱野性的歌聲夾雜着急勁音樂構成這首快歌；在兩星期後還會有另一張Maxi《1999》推出。

Digital Music Power

主唱：rumania montevideo
發售商：GIZA studio
編號：GZDA-1011
發售日：9月15日
價格：1020日圓(連稅)

近日備受留意的5人新派組合，出道至今依然繼續其電子Pop Song風格；此乃TV版動畫《MONSTER FARM~圓盤石秘密》的新一季ED。



BY：福田、KAN、山寺良牙

KONAMI GAME MUSIC NOW 1999

發售商：KONAMI／King Records
編號：KICA-7960
發售日：4月16日
價格：2243日圓（連稅）



顧名思義，就是將1999年KONAMI所推出的遊戲的音樂，精選數首的樂曲收錄在此大碟內，當中更有些樂是曲完全沒有推出過任何Soundtrack的，例如：《beatmania》(Game Boy版)、《Thrill Drive》，全碟共40多個曲目，而遊戲種類亦十分多，對於有些遊戲十分鐘愛而該遊戲又沒有推出過Soundtrack的話，這大碟可說是不二之選。(山寺良牙)

樂評分：5分

GUITAR FREAKS Original Game Soundtrack



樂評分：4分

發售商：KONAMI／King Records
編號：KICA-7955
發售日：3月18日
價格：2243日圓（連稅）

著名音樂遊戲《GUITAR FREAKS》「俗稱：結他機」的Soundtrack，內容除收錄所有遊戲中的樂曲外，亦會同時收錄部份樂曲的完曲(完整)版本，特別是完曲版本更是十分長，有首更是長達七分鐘多；相信有玩過遊戲的人便會知道，樂曲大多也是屬於Rock的一類，所以用來提神是不錯的。(山寺良牙)

日本動畫音樂

Arc The Lad TV Animation O.S.T.II

動畫：Arc The Lad
發售商：SPE Visual Works
編號：SVWC-1306
發售日：9月22日
價格：3059日圓(連稅)



相當受歡迎之WOWOW系動畫《Arc The Lad》的第二張原聲大碟，收錄樂曲均是由技術出眾的大島Michiru負責，在全管弦樂下更能顯出優越的音質。

Last Piece

動畫：GTO
發售商：Mercury Music Entertainment
編號：PHCL-11011
發售日：9月1日
價格：1020日圓(連稅)

朝向多線發展的希良梨，除了曾參演過TV版的《GTO》外這次還替動畫版主唱ED，在她的詞下整首歌變得非常有活力；同碟還有《Make Me Crazy》。

電子的妖精

動畫：機動戰艦NADESICO
發售商：KING RECORDS
編號：KICA-477
發售日：8月27日
價格：3059日圓(連稅)

雖然只是片內其中一名角色，可是星野琉璃憑其知名度推出了這張以她作為中心的唱片，這張處女作收錄了《YOU GET TO BURNING》新版本與及其他原創歌曲。

守護月天！Extra Songs Vol.1

動畫：守護月天！
發售商：ENIX
編號：ENCA-1287
發售日：9月24日
價格：3000日圓(連稅)

經已播映完畢的動畫《守護月天！》，將會推出以片內角色為題材的歌集，頭炮當然是女主角小璘(國府田麻里子)，此外第二彈太助的歌集亦於同日推出。

GAME MUSIC

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE Original Soundtrack

遊戲：《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1030～1／CPCA-1032～3(5000枚限定版)
發售日：9月22日
價格：2940日圓(連稅)／3780日圓(連稅)

不用多說，就是與遊戲同期發售的遊戲Soundtrack，除了一般版本外，亦會有限定5000枚，附送麻包袋包裝和特製T恤的限定版，全套共兩枚CD碟78曲目。



THE KING OF FIGHTERS '99 ARRANGE SOUND TRAX

遊戲：《THE KING OF FIGHTERS '99》
發售商：SCITRON
編號：PCCB-00393
發售日：9月17日(預定)
價格：2800日圓(連稅)

一如前作「98」一樣，「99」在推出其遊戲和SOUND TRACK後不久，便推出其ARRANGE SOUND TRACK，全碟共14曲。

重裝機兵VALKEN 2 Original Soundtrack

遊戲：《重裝機兵VALKEN 2》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10106
發售日：9月17日
價格：2548日圓(連稅)

收錄PlayStation用機械人戰略遊戲《重裝機兵VALKEN 2》的所有樂曲大碟。



True Love Story 2 Drama CD act.5 在這街中某處

遊戲：《True Love Story 2～真愛物語2～》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10104
發售日：9月17日
價格：2548日圓(連稅)

《True Love Story 2》連續Drama CD系列第五作，亦是整個Drama CD系列最後一作，今作故事主要人物為深山草苗(CV：飯塚雅弓)和君子(CV：田村ゆかり)二人之間的友情故事，每人會同時收錄一首歌曲的短曲版本，和附送一個沒刪改的封面的相片。



採訪：福田、時雨
鳴謝：SONY MUSIC HONG KONG

L'Arc~en~Ciel親臨本港領取金唱片



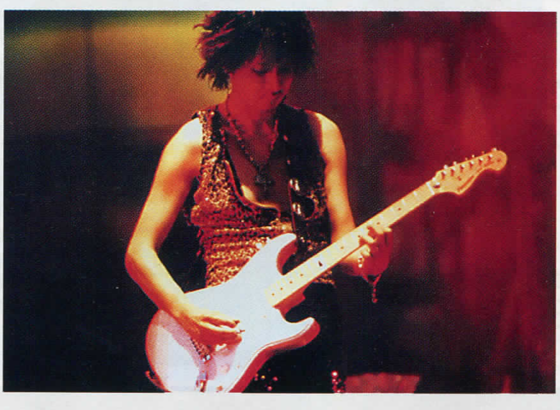


今年七月，L'Arc~en~Ciel在亞洲7國同步推出兩張大碟《ark》及《ray》，成為樂壇一時佳話，銷量方面更獲得不俗成績，可算是近年衝出日本之音樂人成就較佳的表表者。當完成了合共12場的「GRAND CROSS TOUR」大型野外演唱會後，在9月中旬L'Arc~en~Ciel展開了新一輪的亞洲區宣傳活動，其中分別到過泰國、香港和台灣三地，而香港之行更是向他們頒發兩張金唱片。雖然今次只有hyde和tetsu來訪，不過仍不損其可觀性，就讓我們帶大家看看當日的盛況吧。

hyde與tetsu是在9月13日從泰國抵港的，經過一晚休息後在9月14日舉行了一個簡單的金唱片頒發儀式，到場採訪的記者們拍過照片後便分批和二人進行簡單的訪問。當日tetsu罕有地架起眼鏡，加上西裝的襯托頓顯樂團隊長之風，至於hyde則保持一貫個性，打扮入時之餘亦不時露出魅惑的眼神，十分有吸引力。在他們領取金唱片之際，頓時聽到tetsu頻頻説廣東話「多謝」，場面非常有趣，不知道是誰人教曉他們説廣東話呢？

近況與計劃

當問到他們在完成了GRAND CROSS TOUR目前正忙於甚麼新計劃時，tetsu表示在完結香港和台灣的宣傳活動之後，就會灌錄新的細碟，然後在1999至2000年這個重要時刻將會有一個很大的驚喜送給大家。而和其他著名的音樂人比較，他們好像沒有替其他歌手作歌還是擔任監製工作，tetsu説暫時想留多些好歌給L'Arc~en~Ciel，所以沒有打算替其他人作歌，反而他有興趣培育新人，希望將來有這個機會。



説到野外和LIVE HOUSE這兩個截然不同的演唱會場地，他們目前對兩者都很喜歡，尤其是近期露天演唱的氣氛確實很舒服，至於在野外場地和十多萬FANS一起舉行演唱會，視線望過去只有人的地平線，在這龐大數量的觀眾面前大家也很感動。

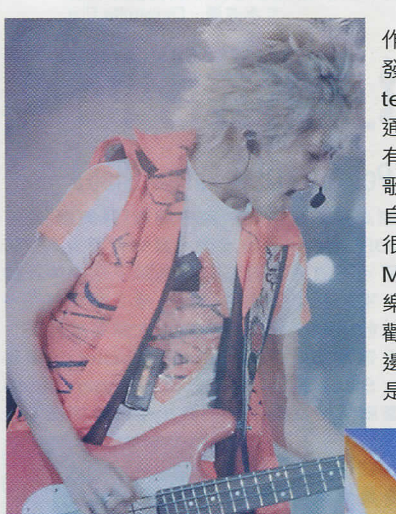
創作背後

眾所周知，L'Arc~en~Ciel出道以來曾經推出過不少細碟，其中《Pieces》這類Ballad就是當中比較特別、罕有的類型，不過他們在製作這首歌的途中其實已經相當有把握，覺得幾滿意這首歌，估計推出後的反應是這樣好的。而在《DRIVER'S HIGH》的音樂錄影帶裏，很多場面都非常有趣尤其是警車追逐戰與及最後車子衝落懸崖等，據知這些場面是他們與導演一同構思出來的，其實眾人通常都是在開會時一起討論這些方案，和導演商量片中的畫面到底應該怎樣拍。至於下一張細碟的內容，tetsu則對它保密有加沒有洩露半點風聲，説總之聽後一定會喜歡，其實這首歌在來香港之前已經寫了少少，相信到進入Studio開始灌錄時便會有分曉。

話説頭來，雖然他們知道日本以外有不少FANS，以前也收過擁躉的鼓勵信，但今次來到後卻發現原來真的有那麼多人支持自己，所以真的非常開心。

個人習慣與趣味

普遍作曲者通常都會一些很特別的習慣，不知道hyde和tetsu二人個別是否有一些很特別的習慣呢？hyde表示他在



作品時需要結他、錄音機和沙發，才會令靈感浮現，至於tetsu則需要IC錄音機，另外他通常是在自己的房間作曲的，有時或者會一邊駕車一邊寫歌。說到童年的事時，hyde說自己並不喜歡上音樂堂，但卻很喜歡聽歌，尤其是Heavy Metal；tetsu也是不喜歡上音樂堂的人，同樣地自少便很喜歡唱歌，無論甚麼時候都是一邊做一邊唱歌的，hyde現在也是如此，整天也在唱歌。

不少FANS應該知道hyde自少便很喜歡畫漫畫，現在他間中也會提筆畫畫，據知他原來是在名為「Rock'n Roll Music」的雜誌中有漫畫連載專欄的，遲點或許會輯錄成書推出單行本。另外，hyde最近很喜歡在電視機裏養魚（SEAMAN？！），說看見牠的成長感到很開心…tetsu方面，他說自己對高達和Evangelion同樣很喜歡，但若然沒有高達就一定沒有Eva了，雖然已是20年前的作品，不過即使現在再看也會很感動。既然他那麼喜歡這兩套動畫，當然有收集片內機械人Figure的習慣啦。

香港

說到香港之行，其實tetsu早年前也曾經來過香港，明顯分別是機場由啟德搬到赤臘角，而他雖然有很多東西想買，不過他在行街時是沒有特定目的地的。最後問到他們有甚麼話想對香港的聽眾說，tetsu說希望可以盡快前往香港開演唱會，到時在會場和大家見面；hyde則說當然是進行一場很出色的演出，之前希望可以品嘗多一點香港美食。



後記

雖然短短的訪問很快就結束了，hyde和tetsu二人亦已前往台灣繼續進行宣傳，不過最近卻收到三單和樂隊動向有關的新消息，首先是大碟《ray》內的《荊棘之淚》將會成為下一季日劇的ENDING歌曲，更傳聞會有機會推出Single Cut，但仍有待進一步的確認。第二是SME會替他們推出PlayStation 2的專用音樂軟件（名稱未定），比起早前小室哲哉提及過globe的PS 2軟件更早正式確認推出。最後是有關方面已傳出他們將於秋季舉行亞洲巡迴演唱！至於實際日期和地點則請留意我們的報道了。

情報呈報

◆兩名日本著名女歌手——現在懷孕7個月的CHARA與JUDY AND MARY主音YUKI，現組成一隊名為「CHARA＋YUKI」的二人女子組合，是近年來樂壇的異數。雖然她們早在6年前認識，不過直到現在才有這個念頭，契機是J.A.M.的活動休止，據知名稱未定的頭炮作將於11月26日推出，曲詞由她倆包辦，為10月22日起播放「Sapporo冬物語」的CM歌曲。

◆期待已久的大碟終於宣布推出日期！GLAY在前作《pure soul》後大約1年3個月將會推出全新大碟《HEAVY GAUGE》，裏面收錄了細碟作品《BE WITH YOU》、《Winter, again》和《SURVIVAL》等12首精彩歌曲，初回版會附送「GLAY ID WRIST BAND」，不過最有趣是在預約期間每日都會有不同款式的海報作為贈品，難道要每天買一隻碟？現暫定在10月20日推出。

Oricon日本唱片銷量榜

Single（6-9-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	不是那兒，往何處去？	GLAY	584280
2	↙	monochrome	濱崎步	217820
3	↙	AS TIME GOES BY	hiro	139030
4	→	Sunny Day Sunday	SENTIMENTAL BUS	101030
5	新	銀河之誓	MAX	70460

Album（6-9-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	新	NO DOUBT	CHAGE & ASKA	152030
2	→	GOLDEN BEST	井上陽水	98580
3	→	Viva La Revolution	Dragon Ash	46320
4	↗	音樂	19	43900
5	→	Super Eurobeat Vol.100 ANNIVERSARY	群星	42640

Single（13-9-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	monochrome	濱崎步	173850
2	↙	不是那兒，往何處去？	GLAY	159160
3	新	SOMETHING 'BOUT THE KISS	安室奈美惠	130510
4	↙	AS TIME GOES BY	hiro	103370
5	↙	Sunny Day Sunday	SENTIMENTAL BUS	66130

Album（13-9-99）

今週	升降	碟名	歌手	銷量
1	↗	GOLDEN BEST	井上陽水	109240
2	新	Autumn Breeze	八反安未果	73870
3	↙	NO DOUBT	CHAGE & ASKA	56620
4	↗	Super Eurobeat Vol.100 ANNIVERSARY	群星	46810
5	↙	音樂	19	40190

註：因版位關係，現補回上兩個星期的三甲位置。【Single】(23-8-99) 1／monochrome／濱崎步／508940，2／Driver's High／L'Arc~en~Ciel／202570，3／Boys & Girls／濱崎步／110530 (30-8-99) 1／monochrome／濱崎步／342120，2／AS TIME GOES BY／hiro／301330，3／Sentimental／柚子／165990【Album】(23-8-99) 1／C album／KinKi Kids／138180，2／Super Eurobeat Vol.100 ANNIVERSARY／群星／124100，3／GOLDEN BEST／井上陽水／120360 (30-8-99) 1／"LUCKY" 20th Century, Coming Century to be continued...，2／GOLDEN BEST／井上陽水／114460，3／Viva La Revolution／Dragon Ash／74730



物料管理員： 阜林三郎

隨街打音樂Game！「Bemani Pocket」新作發售中！

縮水九個掣 Bemani Pocket《pop'n music》



除了《beatmania》及《DDR》，《pop'n music》也是Bemani系列中受歡迎的作品之一，雖然遊戲的操作需要九個掣，但君不見大部分都是三人合力一起玩的嗎？既然有手提版《beatmania》，又怎可少了《pop'n music》的份？「Bemani Pocket」的《pop'n music》基本玩法與街機版一樣，看著跌下來的「pop君」按相應的按鈕，而為了表現遊戲中妨礙角色，「Bemani Pocket」版《pop'n music》使用了雙重LCD製成，「pop君」用上一個畫面，而妨礙角色則利用另一層畫面顯示。



模式與《beatmania》一樣，有Free（練習）、Auto（電腦示範）及Pop'n（正式遊戲）三個，基本上除了Beginner的難度只有3首歌外，其他的難度都有七首歌選擇。

歌曲方面，有Rap的《Young Dream》、J-Tekno的《Quick Master》、Anime Hero《戰鬥吧！Gambler Z》等7首。

發售中
價格：2980日圓（約$240）

熱血首選！Bemani Pocket《AnisonMix 永井豪・Dynamite Pro編》

各大喜歡熱血機械人動畫的《beatmania》迷，期待的Bemani Pocket《AnisonMix 永井豪・Dynamite Pro編》終於推出了！基本跟以往的手提《beatmania》一樣，不過歌曲則全都是Dynamite Pro製作的動畫的主題曲，包括《鐵甲萬能俠》、《三一萬能俠》、《惡魔人》及《Cutely Honey》等。而右面的遊戲畫面更是根據OP片段製作！就算利用Autoplay，看看那些「beatmania化」的OP片段已很有趣。



遊戲雖然多達9首歌，不過其中6首是《鐵甲萬能俠》、《三一萬能俠》及《惡魔人的歌》三首歌的不同難度版本，另外3首是《Tororon圓魔君》、《在空中飛的鐵甲萬能俠》及《Cutely Honey》。

而由這個遊戲開始，往後推出的Bemani Pocket（beatmania系）都會附送耳筒。

發售中
價格：2980日圓（約$240）

用自己的手譜出幸福樂章（好…肉麻…）Bemani Pocket 《心跳回憶》

當一個心跳迷在玩《beatmania》時，有沒有想過當中有《心跳》的歌曲？（坦白說，筆者沒有）沒想過的不要緊，不過曾經想過的話，現在已經不用再想了，因為Konami把《心跳回憶》和《beatmania》結合起來！手提《beatmania》的最新作，除了已推出的「捽萬能俠」《AnisonMix1》外，就是這個可能是喜歡《心跳回憶》和《beatmania》的人最想出現的——Bemani Pocket《心跳回憶》。



除了歌是《心跳》的歌，畫面出現的會是「四朵金花」（笑）外，就連碟也印上了一棵傳說之樹！而遊戲共有6首歌，分別是《Tokimeki》、《二人之時》、《心之起跑線～with you～》、《能夠相遇太好了》、《告訴我Mr.Sky》及《Fifnel的宇宙服》。雖然暫定10月發售，但據知在TGS'99秋會先行發售。

預定10月28日發售
價格：2980日圓（約$240）

用手指跳舞！Bemani Pocket《DDR Finger Step》



近日大家是不是經常躲於家中練習「跳舞機」呢？的確PS版《DDR 2nd Mix》推出後，據知有不少人買了回家練習練習。不過大家有沒有想過除了在家中及遊戲機中心外，平時在街上也可「跳」一番？雖然是在街上跳，但是並非用腳，而是用手指！大家可能會問，用手指怎跳？答案便在這個「Bemani Pocket」的最作《DDR Finger Step》當中！顧名思義，Finger Step即是用手指來當腳跳，當然了，一台小小的手提機怎樣用腳？



一眼見哂，只有一個LED螢幕加四個按鈕，除了作為遊戲中的上下左右外，左右本身是作為選擇，同時按是開機，而上是取消下是決定。不過還有些特別的地方，就是當遊戲中按到Great以上時，旁邊的Konami Logo會著起紅燈來！

到了大家最關心的問題，究竟裡面有多少首歌？遊戲本身有《Have You Never Been Mellow》、《That's The Way》、《Kung Fu Fighting》、《butterfly》、《Make It Better》及《Trip Machine》6首歌，而根據遊戲難度的不同，歌曲本身的難度也會改變。而遊戲難度共分5級，包括Easy、Normal、Hard，當完成Hard便會出現Another，而完成Another便會出現最高難度Maniac。除了歌曲難度的分別外，只有在Easy中不會cut歌。

發售中
價格：2980日圓（約$240）

心跳迷荷包有難（笑）！精品陸續登場！

當「Final Collection」推出之時，相信不少人都認為那是最後的吧！怎料大家又再被Konami耍了（笑），為記念《心跳回憶》5週年，Konami推出了一連串精品，再加上《心跳回憶2》的精品，看來各位心跳迷的荷包將繼續有難了（笑）！

Konamilk Original Collection Card 《心跳回憶》5th Anniversary

顧名思義，這是Konamilk（Konami CP直系精品店）為記念《心跳回憶》5週年而推出的Trading Card。早在「感謝祭」時先行發售，據知是第一版，而現在市面發售的是第二版。全套133張，54張白咭、12張Die-cut咭、54張金箔咭、12張有編號的Die-cut咭，還有每盒1張的小倉先生手繪詩織咭。

發售中
1包10張、1盒15包
價格：400日圓 / 6000日圓







養「鬼妹」！？《心跳回憶》5th Anniversary「幸福的小瓶」



「情比金堅」相信大家都知何解，不過有沒有想過把《心跳回憶》中喜歡的人物變成金牌帶在身上？「幸福的小瓶」便讓各位與《心跳回憶》的人物形影不離，在這個2cm左右高的小玻璃瓶裡，有著一塊重0.25克，999.9千足純金牌，上面印上了女孩的半身像。除了半身像外，手帶的顏色也是使用了那人物的代表色。可惜的是只齊備了12位女孩，各位女心跳迷無緣與喜愛的男角朝夕相對了(…)。



◆裡面的金牌只有半片指甲的大小

至於為何會說成養「鬼妹」？其實是筆者那沒口德的大哥及朋友弄出來的，當他們看見小瓶時，便問筆者「養鬼仔呀？」，筆者便反擊了一句「鬼女呀！」，結果便變成了養「鬼妹」這句話來……

發售中

價格：2000日圓

「扭」個詩織番屋企

近年本港再次興起扭蛋熱，雖然熱力不及其他流行玩意，但由於款式多，加上不用像以前只是在街邊扭，可以在某些專門賣日本玩具的店子裡買，因此也不乏捧場客。除了上年扭得筆者不亦樂乎的《Eva》及各類特撮英雄外，今次《心跳回憶》也來湊湊熱鬧！由造扭蛋造到出晒名的Yujin公司製作及推出，第一輯有6款，不過現時只有著夏季校服的詩織，未知其餘五款會是誰人呢？

預定2000年1月

價格：200日圓

TGS'99秋率先推出《心跳回憶2》精品

對筆者來說，每屆TGS的「恆例」都是看看《心跳回憶》的新精品推出（笑），而今屆TGS'99秋由於有《心跳回憶2》展出的關係，精品也自然地有她們的份兒，現在就看看在TGS'99秋發售的一些《心跳》精品。

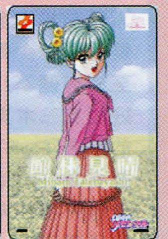
5週年記念電話咭

可說是有點遲來的5週年精品，共5款的電話咭，分別是詩織、虹野、館林、片桐及四人合照。

價格：1200日圓









Konamilk Original Collection Card《心跳回憶2》TGS'99秋特別版

既然《心跳》有TGS特別版Trading Card，又怎何少了《心跳2》的份？全套12張，是12位人物的插圖。

價格：500日圓

《心跳回憶2》小畫冊

主要是介紹《心跳回憶2》人物的小畫冊，16頁。

價格：1200日圓





Konamilk Original Collection Card《心跳回憶》TGS'99秋特別版

例行必出的TGS特別版Trading Card，全套36張，可合成四幅拼圖，每包已包括一幅。

價格：500日圓



《心跳回憶》Card Game Starter Kit

原定於感謝祭發售，現定於9月23日推出，並於TGS'99秋先行發售的Card版《心跳回憶》。Starter Kit齊備遊戲基本所需的咭50張及一份說明書，而本身全套共74張咭。

9月23日發售

價格：1500日圓

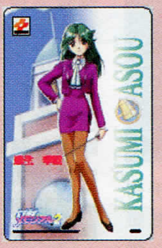
《心跳回憶2》人物電話咭

遊戲未推出便先賣精品，是近年不少Character Game的趨勢，《心跳回憶2》也不例外。全部共12款電話咭，包括了現時公開的12位人物。

價格：1200日圓







《心跳回憶》Card Game 擴張Kit



就如玩《Magic》一類Card Game一樣，只有基本咭是不夠的。擴張Kit本身有130種咭，除了Starter Kit有的人物及輔助咭外，其告白咭是有別於Starter Kit的特別版。

9月23日發售

價格：300日圓／4500日圓

聲優志望者：小璘 & 山寺良牙

Voice File Vol.10

石川英郎（Ishikawa Hideo）

出生日期：1969年12月13日
星座：人馬座
身高：180cm
血型：O型
出身地：兵庫縣西宮市
興趣／特技：聲樂、作曲、說關西話
所屬藝能製作公司：青二Production
代表作：《卒業M》加藤勇祐、《魔法のステージファンシーララ》相川ひろや、《真ゲッターロボ》流龍馬、《SLAM　DUNK》吉田福兆、《LANGRISSER IV》リッキー



簡介：這次要介紹的最後一位「E．M．U」成員，就是比較少人熟悉的石川英郎。這樣說的原因是由於他的確配得不太多角色，各位若看到他的代表作也得知了；可是不要就此就認定他的聲線是難聽啊！在配音以外的另一種重要工作——唱歌，石川可謂十分了得，因為他曾修讀過音樂大學，所以不論聽他唱快歌或慢歌，他的歌聲總是充滿感情、十分悅耳的。另外，可能由於石川很有表演慾的關係吧！所以他不怕在別人面前扮鬼臉，又喜歡畫一些樣子奇怪的人像，每次都令人捧腹大笑的。至於有關石川最近的消息，他和兩位好朋友三木真一郎和笠原留美所結成的組合「RoST」，現在正合作推出CD並名為「RoST'S GREAT~超！！紳士的好色三人組~」，各位FANS要密切留意了。

◆這就是石川英郎筆下的「蒙羅麗莎」

Voice File Events & Information

結婚後仍是活動爆膨的「她」







主演《新世紀福音戰士》凌波レイ、《亂馬1／2》早乙女れんま、《魔神英雄傳》忍部ヒミコ的日本著名女聲優——林原めぐみ，相信很多聲優迷也會認識她吧！最近由她所主持的電台節目《林原めぐみのHeartful Station》，在今年的7月25日達成了第400次的播放，於是便在該電台的原屬地——大陂府的神戶，舉行了為記念的公開錄音，當天的第一部份是談話欄，當中提及節目的助手將會更換，而新上任的助手將會是最近人氣急升的男聲優「保志總一朗」：第二部份則是抽獎會；最後就是戲玉的第三部份，林原めぐみ會獻唱數首歌曲，當中有兩首更是Melody版本，最後更從Fans的歡呼中結束節目。

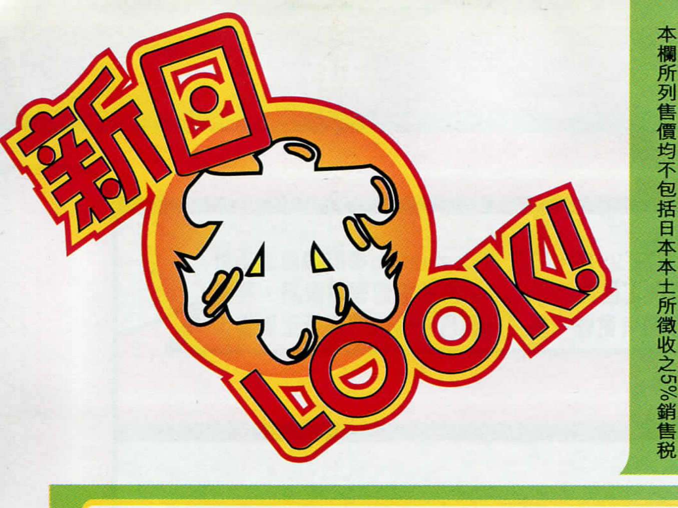
Voice File Book Data Release

永井一郎田朗讀のヒント
永井一郎的頌讀之技巧

發行商：ふきのとう書房／星雲社
國際書號：ISBN4-7952-6098-2
發售日：發售中
價格：1400日元（不連稅）



於《山T女福星》錯亂坊、《亂馬1／2》八寶齋、《機動戰士GUNDAM》……等多個著名作品中出場，在日本聲優界活躍40年的國民級聲優——永井一朗，早前他著作了一本名為《永井一郎的頌讀之技巧》的書，一看書名也知是甚麼來頭的了，內容除了敘述有關他的聲優歷程外，最主要的就是說明及訓練有關頌讀的技巧，而且亦會細分各部份訓練，例如：感情用法、標點符號時的停頓時間長短、以及各種不同的情況該用的表現方式……等。雖然是「他」，但仍有附上「她」時的頌讀技巧，全書以日語為主，而大部份漢字也沒有注音，對於日語不太熟悉的讀者來說會十分辛苦。



Presented by：小璘、山寺良牙

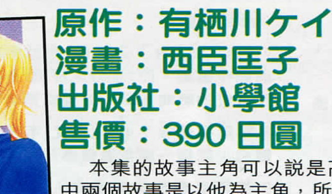
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

Roommate W 優子與香的場合

原作：紺野たくみ
出版社：Media Works／主婦之友社
售價：510日圓

首先別以為這本《Roommate W～優子與香的場合～》是《Roommate W》的漫畫，其實她是完完全全地是一本小說，故事上與《Roommate W》內容差不多，可以說是從遊戲的事件中演變出來的故事，當然故事上亦會除描述到優子與香的友情故事外，亦有她們二人對主角的感情，到最後她們究竟會發展成怎樣的結局呢？相信要到將整本小說看過後便會知結果的了。不過這本既然是小說的關係，字一定是多過圖，若日語沒有一定程度的話，該感受不到故事的精蘊吧！（山寺良牙）

卒業M＋（3）



原作：有栖川ケイ
漫畫：西臣匡子
出版社：小學館
售價：390日圓

本集的故事主角可以說是高城紫門，因為當中兩個故事是以他為主角，所以高城亦成了漫畫的封面人物。在第七話中，高城在生日那天收到一張不明來歷的邀請咭，於是新井他們便和高城一起到那裏旅行。他們在那幾天發生了一連串怪事，新井他們先後受到惡靈的傷害但高城卻安全無事，最後他們更被惡靈附體，還向高城襲擊，究竟高城他們能否脫險呢？（小璘）

機動戰艦NADESICO The Mission 超光速 公式Guide Book



出版社：角川書店
售價：1100日圓

最近在Dreamcast上推出的戰略冒險遊戲《機動戰艦NADESICO The Mission》的高速公式Guide Book，話明是高速公式Guide Book的話，便不可能一下子刊登到爆機的部份，不過所刊出的部份便足已玩去遊戲的一半：另外在武器、技巧(Skill)、對白反應和戰略技巧方面，則有很詳細的解釋，對於等不了詳細攻略的玩家，可以買這本公式Guide Book來止止渴。（山寺良牙）

まもって守護月天！（7）



原作：櫻野みねね
出版社：エニックス
售價：390日圓

故事是圍繞着主角太助和守護月天小璘所發生的趣事，在今集中將會有一位新角色出場，她就是從短天扇中召喚出來的萬難地天紀柳。紀柳是一位能夠讓萬物成長的大地精靈，她可以令所有物件都變得很巨大，若有人召喚她出來，便會給予召喚她的人一些考驗。從爸爸手上得到奇怪手信的太助，在這次就是收到那把短天扇了，那麼他的考驗會是怎樣？（小璘）

紅～Prowling Devil～Vol.1

原作：清水としみつ
出版社：少年画報社
售價：495日圓

主角是一位名叫直美(Naomi)的女子，表面上好像是一位平凡的辦公室女性，實際上她是某傭兵組織的女戰鬥機師，駕著米格29戰機被喻為「赤色死神」的就是她，她由於以前曾兩度將民用航機炸毀，後來被人捉到並且判刑1000年，其後某個傭兵組織幫助她洗脫罪名，不過代價就是幫助他們去完成各項軍事任務，當中有不少空戰場面，而戰事中亦有很多其他故事情節，當然是有血有淚有愛，最後她能否完成該傭兵組織為她洗脫罪名的代價，最後重獲自由呢？那就要繼續看下去了！（山寺良牙）



娘孃特急（漫畫版）1、2



原作：花田十輝
漫畫：勝又礼夫
出版社：Media Works／主婦之友社
售價：550日圓(1)／600日圓(2)

Sega Saturn與PlayStation的冒險戀愛遊戲《娘孃特急》的漫畫版本，故事基本上與遊戲情節是差不多(其實除了人物外有很多地方修改過)，說主角浩太(遊戲中可以修改)是乘搭一年一次的超豪華特急列車Vega的乘客，在十五日內由日本最北的車站乘至最南端的車站，當中在列車上遇到了不少可愛的女孩們，並與她們發展一段段的故事，其中發生了不少有趣的故事情節。有玩過遊戲的玩者們，當看到這段全新的原作故事後，也會發出會心的微笑。（山寺良牙）

電車GO！2 簡單攻略Book

出版社：ASPECT
售價：850日圓

《電車GO！2》早已推出了一段時間，而詳細的攻略本亦在早前推出，不過由於《電車GO！》系列遊戲是可說屬於一家長幼也適合玩的遊戲，一本太過詳細的攻略本對於比較年幼的玩家會十分辛苦及不便，有見及此ASPECT在不久後再推出一本與遊戲有關的攻略本《電車GO！2簡單攻略Book》，內容雖然亦是以攻略和說明規則為主，不過表達方面則比較簡易明白，好讓大人與小孩也能盡情地感受到此遊戲的樂趣，另外書內的漫畫亦十分之惹笑。（山寺良牙）



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。



主持：解簽佬福田君

今個月可算是遊戲界的盛事，因為分別有JAMMA SHOW、TGS '99秋、次世代PlayStation發表會和北美版Dreamcast推出等事件，消息謠言必定會滿天飛。坊間已有人估計次世代PlayStation的售價和確實規格，雖然聽起來好像言之鑿鑿，但是距離正式發表只是數天時間，大家不妨有耐性一點，瞧瞧自己的推測是否正確啦！

致福田君：

本人是DC機主，現有數條疑難以解決，敬請施以援手。

1.《SOUL CALIBUR》中的「EDGE MASTER」怎樣取得？

2.近來本人每次在關掉DC電源後，那張數碼暴龍版VMS Save咗便會發出「Do」一聲響，接着要重新輸入日期、時間，接着出現一句「ゲームガ アリマセン」的字句，不知何解？(是否壞了？)

3.承上題，和主機本身有否關係？聽說DC很易壞的？？？我也覺得DC似乎容易過熱，你同意嗎？

4.現在才買PS、N64會否太遲？(本人當年選擇了SS…)

5.你認為SS的《心跳回憶 啟程之詩》精裝版值不值得買？(以客觀角度看及被奸商炒至800多元的情況下)

請儘快回答！！因為Q2問題頗為麻煩…

祝 貴刊業務上升！

FROM TOBY

TOBY：

1.要取得EDGE MASTER，只要在已能夠使用包括CERVANTES合共17人的情況下，把所有尚未通過ARACDE MODE的角色完成此模式(即是全部17人通過ARACDE MODE)，便可選用EDGE MASTER。

2.你所指的是否《哥斯拉》版VMS？因為那句日文的意思是「咗內沒有遊戲」，相信你的VMS不是壞掉了就是因電池用盡而令咗內所有記憶洗掉。

3.DC容易損壞的傳聞筆者也略有所聞，不過這是否屬實則無法解答，皆因N64都有類似的問題出現，估計應該和全批貨的質素有關，至於筆者家中的DC尚算健康，所以很難說DC是否易壞。可是，我非常同意DC很容易過熱，原因是在這部使用了高速CPU的遊戲機裏，散熱確是一大問題，固此往往會有因散熱不佳而導致HOLD機的情況發生。

4.N64對你來說應該是很遲了，事關值得期待的新作相當之少，而PlayStation則仍有吸引力，因為PlayStation 2一來要到明年夏季才有行貨，二來推出時的售價相信絕對驚人(指炒價)，三來在秋冬兩季PlayStation還有大堆重頭作品推出。

5.如果閣下是《心跳》支持者，那麼SS版《啟程之詩》之精裝版就絕對買得過，至於值不值800多元就視乎你的經濟能力了。

福田

幕後黑手先生：

本人有些小問題想向您請教，請盡量解答：

1.《SHINING FORCE III S.1》中同伴「狼人」、「NOON」及「怪雞」怎才會入隊？

2.同遊戲，如《S.1》中「怪雞」沒有入隊的話，其後《S.2》及《S.3》有可能入隊嗎？

3.黑手先生你喜不喜歡這遊戲，覺得它怎樣？

4.本人看「占卡士咩加先」看到《SHINING FORCE III S.1-S.3》的公式人設集已推出了，你會買下嗎？(約200多頁，2800日圓)

5.如想買的話，在屯門的那裏可以買到呢？

6.還有，那公司還會推出《SHINING FORCE III》的包裝卡(380日圓，一包10張)，不知閣下會否購入一些作珍藏呢？

7.閣下喜歡玩《惡魔城X~月下夜想曲》及《機動戰士基力之野望》嗎？

8.赤目黑龍先生的名字是否看到《遊戲王》漫畫內的「怪物卡」——「紅眼黑龍」這怪獸而改的呢？

9.你們有人愛儲《遊戲王》的咭嗎？玩得那種？(不是GAMEBOY內的)

10.(此題請救世主黑手先生定必作答！不要再說「放過我吧」、「攻略寫清楚了」等東西)《機戰F完結篇》隱藏機「紅渣古」拿取方法是在「無限力衣敵傳說」一戰派班尼(0080中的那個)X(10)Y(47)這格(有事件發生)，過版便有，可憐的我嘗試了三十次(不是說笑)以上，用盡方法也拿不到…(以下是我嘗過的方法：金手指，班尼無限次移動，到過全版地圖任何一格，也沒有事件發生，失敗！派班尼到了(10,47)的不同四格(即(10,3)(16,3)(16,47)四次再過版，…失敗！)是不是有限總回合數、班尼的LV、駕駛的機體？

11.你們有沒有做《SHINING FORCE III S.1》的攻略？在第幾期？

12.你們在哪幾期有「四格遊樂場」的？因為好好笑，我想全部睇晒佢，又沒時間逐本逐頁慢慢翻。

13.SS的《時之道標》究竟有沒有出？我找了很久也找不到…

14.我所寫的字有多少分呢？

15.100日圓等於多少港元？

SHINING FORCE III迷上

SHINING FORCE III：

1.在《SHINING FORCE III S.1》取得這三名特別同伴的方法相當複雜，筆者只會簡單地介紹其方法，狼人只需將牠推向本陣便可；NOON則是在面對着全部不死系敵人的那關中，只用僧侶的寶珠來淨化所有喪屍；PEN則切記要在火車的那關取得母雞，然後再要取得一枚蛋。

2.其實三集裏的企鵝蛋都是不同的角色，即使玩者沒有令其中一名入隊也不會影響其餘加入的。

3-4.就SRPG而言，筆者並不大熱衷玩《SHINING FORCE》系列的，所以我也沒有購買該本公式資料集。

5.相信比較難在屯門找到這本書了，你可試試到銅鑼灣「×光」或旺角「宇×宙」找找。

6.應該不會。

7.《惡魔城X月下夜想曲》是近年來水準極高的動作遊戲，而《基力之野望》則是着重劇情及系統的戰略遊戲，筆者對兩者都很喜歡。

8.當然不是啦！他在「A級」年代已起用這個筆名，屈指一算都有很多年了。

9.據筆者觀察好像沒有人玩《遊戲王》的咭片，不過MAGIC咭則大有人在。

10.在PlayStation版《機戰F完結篇》中，要取得馬沙專用的紅渣古，只要在「無限力依迪傳說」的那一關派班尼前往座標(11,48)(左上角是(1,1))等待着，直到過關時就可自動取得該機體了。

11.我們是沒有做過《SHINING FORCE III S.1》之攻略的，不過倒在GAME PLUS則有刊登過，當時是由MS負責的啊。

12.其實遊戲誌差不多每期都有四格漫畫，你到底知不知道在哪裏呢？它是在「GP鈴奈SHOW GAME SHOW」那一頁裏面。

13.SS版《神奇傳說 時之道標》真是有推出過的，不過若想找尋SS的末期遊戲確實很困難。

14.與遊戲或本刊無關的問題恕不作答。

15.現在日圓兌換率上升不少，100日圓大約需要7.4港元左右。

福田

福田兄：

本人第一次寄信來，現有一些關於《FF 8》的問題想請教，希望你能刊登出來，因為這些問題已困擾我多時。在此先向你多謝。

1.古拉迪之森(グランディディエリの森，位於Esther東北方)裏有一個陸行鳥森林，我嘗試用各種方法也無法進入，究竟怎樣才可以進入那裏？是否要經過特別的EVENT？

2.怎樣才可以取得陸行鳥？(我依《FF VIII OMEGA合訂本》所指的地方調查，但怎樣查也沒結果)

3.在Rinoa之父手中取得Rinoa之Card後，怎樣才可取回輪掉給Rinoa父的イフリートcard呢？

4.除了在PocketStation，怎樣才可以取得リボン？

5.在Galbadia Garden南方的モンテローザ高原中，石碑大約在甚麼位置？(我查了很久也查不到)

6.《FF9》幾時出？

祝銷量突破1000萬本！

煩惱的Squall上

煩惱的Squall：

1.為甚麼？那個陸行鳥森林是可以直接進入的，無需預先經過任何特別EVENT。

2.首先需要捕捉一隻陸行鳥，然後在圖片內㉒的位置按掣吹笛即可。

3.只要到Dollet公國裏的畫廊找一個老伯的姪仔玩玩，便有機會贏回イフリート的咭。

4.玩者可借助アンジェロ在戰鬥中把頭帶掘出來，可惜機會率實在太低…

5.那個石碑是位於海邊附近，只要仔細找尋定必能夠發現出來。

6.根據Digicube代表的說法，《FF 9》預定會在本個財政年度內推出，亦即是最遲為明年3月尾。

福田

福田先生：

HI！本人係第一次寫信來，係一個世嘉Fan，希望您盡快解決我的疑難。

1.SS的《超級機械人大戰F》，怎樣才能Control暴走的Eva？

2.SS的《Deep Fear》有否秘技？

3.SS的《創造職業球會II》，有何方法or金手指Password得無限資金呢？

4.福田君可否介紹一些已出的Dreamcast Games(RPG、AVG和FIG)給本人呢？

5.未來有哪些DC Games是值得期待呢？

6.Dreamcast與PS 2在機能上是否如Sony所說，相差相當大呢，兩機有何分別？

7.DC會否推出《Dance Dance Revolution》呢？SQUARE會否加入DC行列。

8.怎樣才可以用VMS養哥斯拉呢？

That's all，希望福田先生能盡快Solve我這「煩人」的問題啦！！！

Thank You！！！

祝Game Players Magazine銷量全球最Top！！！

煩人 牛得麻

煩人 牛得麻：

1.要控制暴走中的EVA(初號機)，首先讓它被攻擊至HP 0變成無法控制的暴走狀態，接着再令這台暴走初號機的HP減至0時變回平時的初號機，最後再將初號機被攻擊至HP 0的狀態，它就會變為可由玩者直接控制的暴走初號形態。

2.《DEEP FEAR》是沒有任何實用秘技的。

3.據知《球會II》是沒有無限資金之秘技的。

4.在云云已推出的Dreamcast遊戲當中，較值得推介的有《少年街霸3最強流道場》、《SOUL CALIBUR》和《神機世界EVOLUTION》。

5.截至目前為止，筆者覺得較有可取性而將近推出的DC遊戲有《BIOHAZARD Code: VERONICA》、《BLACK / MATRIX AD》、《J LEAGUE創造職業球會》、《魔劍X》、《SUPER PRODUCERS目標是演藝界》、《烙印戰士BERSERK》、《VIRTUAL ON ORATORIAL TANGRAM》和《聖靈機RAI BLADE》等。

6.可能是兩部主機的開發時間與定位不同，故此表面上兩者的機能可能會有很大差異，譬如PlayStation 2能夠描繪及計算之多邊形數目遠超DC，而未來擴張性和網絡對應能力等又稍有分別，不過這並非左右勝負的最大因素。

7.筆者認為KONAMI絕對不會在DC上推出《DDR》，另外SQUARE亦不會加入DC，原因是100%基於商業因素，單看KONAMI只會在DC製作《POP'N MUSIC》、SQUARE寧考慮DOLPHIN也不看DC一眼便知一二。

8.由於提供下載養育《哥斯拉》的服務已中止了，所以唯一方法是直接購買《哥斯拉》版的VMS。

福田

Dear福田先生：

您好！在下是第一次寫信來的紐約讀者，本人是PS機主，有些問題向前輩請教。

1.《Dead or Alive》有秘技嗎？

2.《侍魂4天草降臨》有甚麼秘密？

3.小弟看來看去103期關於《Bust a Move 2》的秘技都唔明白，請福田君幫我解譯畫指的秘技，特別是這些日文。

4.請問新的《洛克人》有秘密嗎？

5.《Metal Gear Solid Integral》的Ninja模式一定要唔要Pocket Station先可以？

6.怎麼樣令《DDR》所有的隱藏曲出現？

7.最後我在互動遊戲誌的20集看到GPM在書展裏得到很多靚海報，咁靚的海報在紐約很難找到，所以您們可不可以寄一兩張給我？

Sincerely,

Alan Zheng (鄭穎麟)

鄭穎麟：

1.由於PlayStation版《DEAD OR ALIVE》實在有太多秘技，筆者無法在此一一刊登，所以只會登出最有趣的「取得所有服裝方法」，其餘秘技就請參閱我們去年所推出的年鑑。

取得所有服裝

在街機模式先將難易度設定為正常或以上，並把體力計設定為NO LIMIT以外的狀態來完成遊戲，這樣所使用的角色便會獲得一件原創服裝；下表列出了每名角色的基本原創服裝(COSTUME A)。另外，當女性角色取得她在COSTUME A內的所有服裝後，分別把每回合的時間設定為30秒以上、勝利局數為2局以上、街機模式難易度為正常或以上與及沒有改動過體力計，只要在這條件下完成街機模式就會獲得一件特別服裝；下方為女性的特別服裝表(COSTUME B)。

COSTUME A

角色名字	數目	服裝款式
KASUMI	7	拳術裝、水手服×3、兔子服、工人褲×2
LEI-FANG	6	拳術裝×2、侍應制服×2、牛仔褲、泳裝
TINA	4	西部裝束×2、有尾禮服×2
JANN-LEE	2	西裝、酒保裝束
BAYMAN	2	潛水衣×2
RYU HAYABUSA	2	保護衣×2
ZACK	2	外星人裝束×2
GEN-FU	2	夏威夷裝束×2
BASS	2	原創服裝×2

COSTUME B

角色名字	數目	服裝款式
KASUMI	4	體操服裝×2、學校用泳裝、天使
LEI-FANG	5	旗袍×2、護士制服×2、惡魔
TINA	7	泰山服裝×2、女警制服×2、高叉泳裝、兔女郎裝×2

2.你指的是否《侍魂 天草降臨SPECIAL》？它有兩個較簡單的秘技。

斷末奧義

當對手為電腦控制的天草、電腦控制的宿敵角色、奈戶流留、梨舞流留、查姆查姆及斬紅郎以外的所有角色時，只要在取勝回合餘下時間超過40秒並且曾按SELECT挑釁對手超過3次，便可在畫面顯示着「使用斷末奧義」時順序輸入↓、↓、↑、→、→、□來使出斷末奧義。

自決技

在對戰進行時，只要按←、→、↘、↓、SELECT便可用自決技來作棄權。

3.你看不明這個秘技的內容？它已很清楚地指出如何令該兩名隱藏人物出現之條件，至於那些日文則是遊戲中角色的名稱。

4.《洛克人》Remake版已刪除了當年使用電作武器、不斷按暫停來連續攻擊之秘技。

5.其實是不一定的，不過條件是要取得比原版更苛刻的「BIG BOSS」稱號。

6.《DDR》第一集5首隱藏歌的出現條件如下。

歌名	BPM	出現條件
MAKE A JAM！	124	通過NORMAL MODE 10次
PARANOIA KCET ~clean mix~	180	通過HARD MODE 100次
BOYS	138	通過600首歌曲
I believe in miracles	126	通過700首歌曲
PARANOIA MAX ~DIRTY MIX~	190	通過HARD MODE 500次

7.對不起，相信這個我們很難幫到你了。

福田

本人是神社的忠實部下，每一個月起碼用了月薪5百萬來繳交神社的香油費，我現在大難臨頭，希望福田大人能解答我少少問題，助我逃過大難！

1.超級任天堂版的《SD高達V作戰》和《SD高達V作戰II》有甚麼隱藏人物，如何使用。

2.PS遊戲《LEGEND》有甚麼隱藏武器，如何使用。

祝：福田大人你像陸行鳥一樣快快樂樂！

Bye Bye Bye拜拜拜上

Bye Bye Bye拜拜拜：

1.在超任版《SD高達2》裏，玩者是可選用隱藏機體「黑色高達」的，方法是輸入電源後當廠商標記消失直到標題畫面出現前的瞬間，順序輸入「↑↓X←→YBA」，這樣除了可在OPTION項目中將CONTINUE設定為無限外，還可將LEVEL設定為「BLACK」，這時只要以1人進行遊戲就可駕駛黑色高達。

2.筆者並不清楚關於《LEGEND》的隱藏武器秘技，十分抱歉。

福田

本人有些難題不能解決，請指教。

1.為甚麼用上了VGA BOX的DC，在"電腦芒"出來的效果好似比電視還差？(例如《STREET FIGHTER ZERO 3》的選人畫面中，人物的臉是一點點的。)

2.你認為《SEGA RALLY 2》還是《首都高BATTLE》比較好玩？(多方面來看)

3.在這半年多的時間，DC有甚麼好玩的GAMES？

4.未來又有甚麼值得期待的GAMES？

5.《NBA 2000》會否出日版？另外還有甚麼籃球GAMES？

祝 工作愉快！

鐵碗萬能俠上

鐵碗萬能俠：

1.這絕對和人類視差與主機解像度有莫大關係，因為在解像度較低的電視畫面裏，習慣了觀看只有300多線解像度畫面的人當看見高達640×480點的VGA畫面，就會不其然覺得畫面上充滿了「狗牙」(1點變成大約4點)，但如果玩者稍向後移令眼睛對着螢光幕的距離增加，就會發現其實畫面順滑得多。當然，另一個原因是遊戲畫面根本無法以高解像度表現得優異出色，其實如果有玩過1秒60格又是行高解像的《SOUL CALIBUR》，就會知道VGA BOX的威力了。

2.由於筆者並非玩車高手，加上喜歡跑車多於越野車，所以會選擇收錄了較多車款的《首都高BATTLE》。

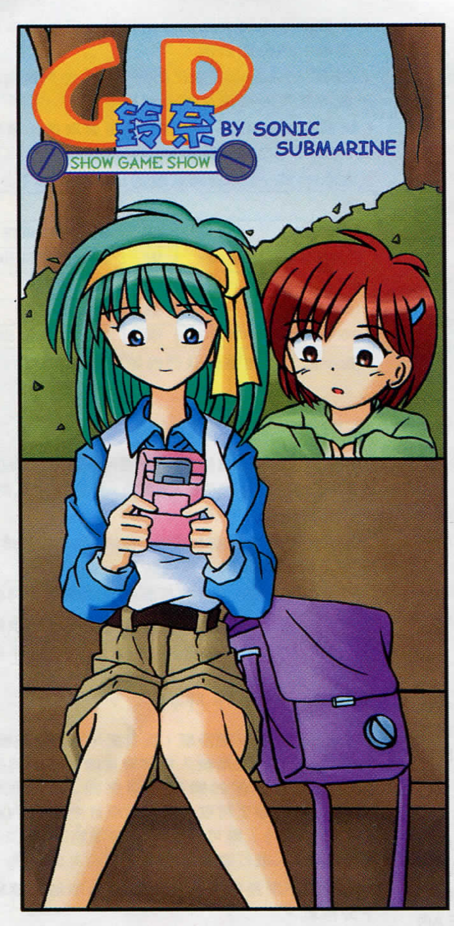
3.筆者認為有《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《SOUL CALIBUR》、《ZERO 3》、《首都高BATTLE》和《COOL BOARDERS BURRRN！》等。

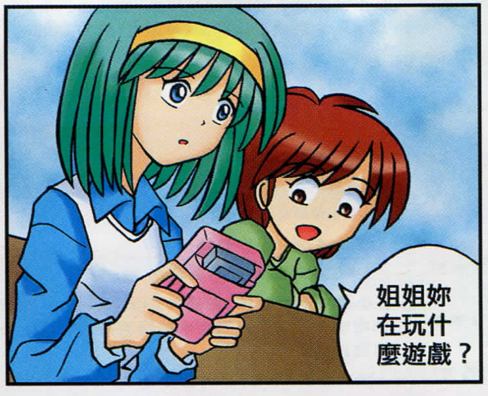
4.前文已答。

5.相信這個可能性會很高，至於其他籃球遊戲則要視乎KONAMI有沒有興趣在DC上推出《POWER DUNKERS》系列了。

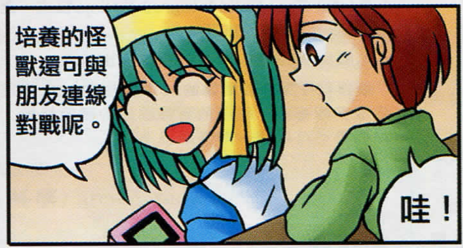
福田

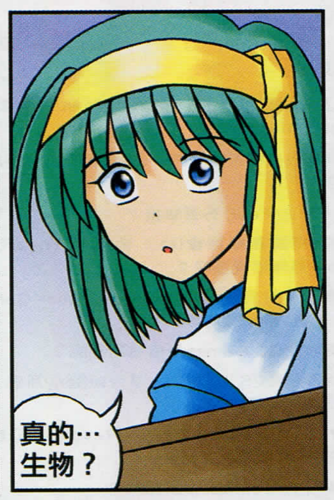
插畫：超音潛艇

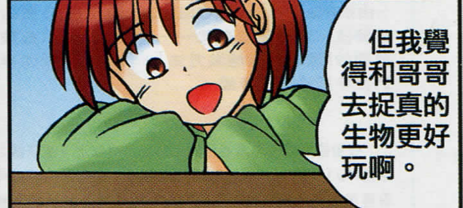

GD鈎奈
BY SONIC SUBMARINE
SHOW GAME SHOW

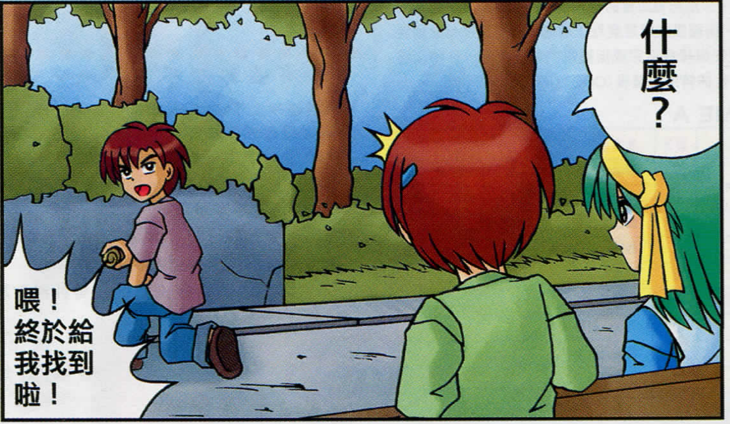

姐姐妳在玩什麼遊戲？

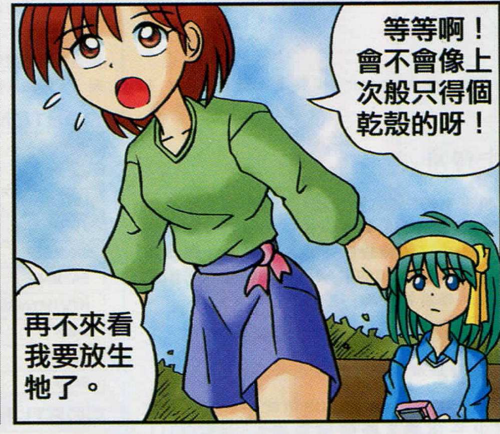

這GAME叫「袋中芒」，
是可在冒險途中收集不同的怪獸協助自己的RPG，


培養的怪獸還可與朋友連線對戰呢。
哇！


真的…生物？

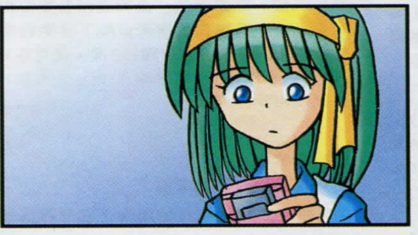

但我覺得和哥哥去捉真的生物更好玩啊。


喂！終於給我找到啦！
什麼？


再不來看我要放生牠了。
等等啊！會不會像上次般只得個乾殼的呀！


嘻嘻！牠嚇到把頭縮在殼裡。
給我看！給我看！


可以帶回家養嗎？
這樣牠會死得更快啊，這東西最近越來越難找了。




是阿霞嗎？陪我出街玩好不好？
不是去打機啊！今日不打了……

無責任讀者播台

主持人：赤目黑龍

《生化危機》就是《生化危機》！！

黑龍大人：

小人得知黑龍大人現在已開始主持這個專欄，所以特地來信講講一些心中的意見。現在剛巧是非常出名遊戲《生化危機3》推出的時候，所以便拿這個作為話題說一說。

小人敢大膽講一句，有哪一個身為PS機主的沒有玩過《生化危機》這遊戲，事實上這隻遊戲實在是太過勁！真係唔玩就對自己唔住，可能啲女仔會覺得好鬼死血腥，好鬼恐怖，唔想玩，咁就真係非常之咁浪費，事關遊戲本身的確係好出色。

就咁講話有幾好係冇用嘅，實際啲吓有乜好處。最重要嘅係遊戲本身嘅「可玩性」，咁乜嘢叫可玩性呢？講實際一啲，就係大家最常講嘅「好唔好玩」，其實呢樣嘢真係好主觀，你說好，我說唔掂，實在係口同鼻拗，之不過咁，《生化危機》呢隻遊戲嘅出色之處就係遊戲本身的獨特故事，同埋遊戲方式。

故事方面，在遊戲之中，絕對能營造出一種百份百的恐怖感覺，而且在遊戲進行之中，其解謎的性質令玩者能更加投入，這才是最重要的，尤其在每集當中也會有一些非有趣的東西在遊戲之中，例如在《生化危機2》之中的第4生還者和「豆腐MODE」便是一個非常好的例子。

哈！講真嗰句，小人真是對這種動作AVG非常着迷，在《生化危機》之後，雖然有一些非常相似的遊戲推出過，然而，給小人的感覺總是沒有像《生化危機》般的強烈，好像是《盜墓者》系列，一集又一集，可是一集比一集差，到了第3集更加是令人有點煩厭的感覺，相信這便是「濫製」的後果吧！

反觀《生化危機》便不同了，每集之中也有一些新的元素加入，這才是能令玩家們留下來的動力，小人亦是因為這原因才這樣的支持《生化危機》。而小人覺得《生化危機》出色是 有另一個原因的，便是遊戲本身適合任何「年資」的玩家玩，說《生化危機》是一個難或易的遊戲也可以的，因為要玩完這遊戲實在不是一件非常難的事，不過要如果將所有的謎也解開的話，又或者是要將所有的道具或穩藏軍械拿到手的話便一定要花一些時間來鑽研了，所以小人才說適合所有年資的玩家玩便是這個意思了！

之不過咁，其實《生化危機》亦有一個致命的弱點，便是玩的次數，玩的時間便會越短，咁即係話遊戲的壽命會變得非常短，以一隻300幾蚊嘅遊戲來說，真係好似短佐啲……

今次講住咁多先，下次再寫信嚟再講過，BYE！

忠心支持者
小人

小人君：

吓？也你叫自己做「小人」，真是奇怪，不過，都係一個名字罷了，首先非常多謝你的來信，不過下次唔好叫黑龍做「大人」，咁樣好似唔夠親切呢！

唔……你真幸運，事關今次《BIOHAZARD 3》的製作黑龍也有份兒，真是感到非常的榮幸，當然，主力依然J.J君，始終他也是玩《BIOHAZARD》的高手呢！黑龍負責的則是初次嘗試的「中國版」，這次也是《遊戲誌》首次正式出版中國版的攻略本，請多多支持啊！(←廣告)

說真的一句，小人讀者的話真是市一點道理，不過，其實有一些地方是有問題的，首先《BIOHAZARD》這隻遊戲的而且確是非常歡迎的遊戲，而且有不少的玩者也是一隻接一隻的玩，當然，一隻遊戲不論多受歡迎，也會有一些反對的聲音，例如有人說：「《BIOHAZARD 2》的玩法不是太好，而且改變不大，好像沒有太大的改進」，而黑龍亦和小人君一樣，非常喜歡在《BIOHAZARD 2》爆機之後的不同樣式，尤其是「豆腐MODE」，平日大家可能太過靠那些重火力了，不過，在「豆腐MODE」中便完全不同了，真是刺激非常，因為只有「刀仔」一柄，技術不夠絕對不能玩得完。

而在香港，有一點是令黑龍非常不滿的，便是人們玩這些遊戲也要用「金手指」，像《BIOHAZARD》這類遊戲最好玩的便是解謎、取武器，那些用金手指的人一開始便將所有的東西也改出來，這樣玩遊戲哪裏有樂趣呢？真是完全的辱沒了這些出色的遊戲！(←嬲！)

另外，黑龍亦相當認同小人君的講法，便是雖然有不少遊戲也有「學」《BIOHAZARD》，不過，真是沒有一隻能像《BIOHAZARD》的有耐力，就算是在第1集十分出色和大受讚賞的《盜墓者》，在出到第2和3集之時，因為其變化不大，而且沒有多大的改進，所以機迷們便發出不滿的聲音，其聲勢立時變得極其微弱，就連所謂的電影版也一拖再拖，聲都唔聲吓，可想而知其受歡迎的滑落幅度有多大；反觀《BIOHAZARD》，第1隻受歡迎；第2集也受歡迎；電腦版完全被受落；在不同機體上推出的《BIOHAZARD》作品也大受歡迎，足已證明這遊戲的受歡迎程度不是局限在PlayStation之上的，而是全面性的受歡迎，要做到這程度實在殊不簡單。

而小人君所說的「遊戲壽命」問題，其實在所有的遊戲上也有，尤其是在射擊遊戲和動作遊戲之上尤為嚴重，至於《BIOHAZARD》，其實也不是太過嚴重而已，《BIOHAZARD》本身已是一個和時間競賽的遊戲，這個大家也相當的清楚，所以這才是另一個有挑戰性的玩法，這絕對不是遊戲本身的弱點，反而是遊戲的強項呢！

好了！至截稿時間了，下次再見吧！



現在正為BIOHAZARD而活的黑龍上

GP樂園



G.P.鈴奈留言板

日本的GAME SHOW剛在9月17日一連幾天舉行了，不知大家有沒有去到呢？小妹其實也很想去的，因為除了看看GAME SHOW外，還可以「行街街」嘛！（←嘻！）可是由於「$」的關係而擱置了……不過當得知MS和MARKS也會去的時候，小妹當然不會就此放過他（她）們吧！於是一大疊訂單就落在他（她）們手上了，哈哈，麻煩了！

「點解要大改革？」

致：玲奈

哈哈～你好！其實我今次是我第640次來信了，因為家裡的信紙太多，想減少一些沒有任何用途的紙，希望不要見怪。

其實我今次寫信來的是有關「GPM」的大改革，點解「GPM」要改革呢？往日我買了一本Game Players，覺得封面有問題打開一看，發覺Game Players裡面各個項目和部份都有很大改變，例如……秘技工場變成了秘密技攻，電視遊戲信箱變成了福田神社等等，花多眼亂，不知從何處關讀這本改革了的Game Players才好，另外，點解秘密技攻這項目多是介紹格鬥Game的秘技，而極少介紹其他類型遊戲的秘技呢？希望玲奈姐姐能向有關方面反映一下吧！

拜拜姐姐

AAAA君上：
七月十九日
星期三

TO AAAA君

原來AAAA君只是因為要用信紙才寫信給鈴奈，小妹真的很傷心呀～～唉，算了吧！小妹可不是那麼小器的人，還是做一個小小的答信小姐好了。

謝謝你給本刊的意見哩！可是你覺得改革後的《Game Players》是花多眼亂嗎？其實當中的專欄如你所說的秘密技攻和福田神社等，也只是將主持人和形式作出一些改動，那裏的內容基本上都是一樣精彩豐富的！所以一定要支持他們呀！

至於有關秘技大部份也是格鬥遊戲的問題，其實這一來是由於這類遊戲一向也是有很多秘技外，還有就是要看看其他遊戲種類的秘技是否真的對玩者有需要，我想你也不會看一些沒有用的所謂秘技吧！不過若我們找到超級猛料秘技的話，就當然會以第一時間告知大家啦！

GP鈴奈上

「買機的抉擇」

Dear GP鈴奈小姐，MS：

你好。本人名叫Wings，希望能和你做筆友，希望日後多多指教。本人現在有playstation一個，一向對格鬥game也有很大興趣，好像早期的《Soul Edge》真的很好，正因如此，現在DC出了《Soul Calibur》也很想玩，但思想上卻十分矛盾了，我想：沒理由為了一隻game而買成千元的機，而且PS次世代又快出，真是……怎樣才好，鈴奈小姐，你認為買不買好呀？(DC)

另外FF VIII雖然已打完了，但有些劇情是不明的，太空戰士MS能助我嗎？

1.Rinoa是不是從D地區收容所逃出，然後和Irvine返回去找Squall呢？

2.Squall，Selphie等人不是孤兒院出身的嗎？他們的姓是跟誰的？

3.在Disc 3，奧丁被Seifer斬開了後，是不是死了？之後只有基格曼出現吧了。

祝GPM銷量NO.1

From GPM Fans

Wings

TO Wings

很高興認識你哩，Wings！以後也請多多來信啊！唔～～《Soul Calibur》的確是最非常熱門的格鬥遊戲，當中每一處也做得很好，若你是格鬥遊戲迷就當然不要錯過了。不過假如你現在又怕PS次世代推出的話，那不如就只將《Soul Calibur》買下來，然後到有DC的朋友處玩，這樣不知能否解決到你的問題呢？可是這個意見只是作為參考，應否這樣做就要你決定了。

GP鈴奈上

1) Rinoa並不是從D區收容所內逃出的，在Zell等人被困在牢房時，Rinoa不是被警衛帶走嗎？其實那時是因為Rinoa的父親委託了沒有被捉去的Irvine到收容所帶走Rinoa，事後Rinoa和Irvine在離開收容所時，Rinoa強制Irvine返回收容所救回Squall，這段情節可在Disc 3；在Squall看Rinoa的過去時看到。

2) Squall等人的確不是在孤兒院出身，他們全都是過去魔女戰爭中的孤兒，至於Squall更是Laguna和玲的兒子（廠商已確認），可是其姓氏是跟誰，遊戲中並沒有解釋過。

3) 奧丁在Disc 3被Seifer斬開後，相信已死。其後便由基格曼代替他出現，奧丁則不會再出現的。

MS上

「想要新鮮熱辣GPM」

To館主&編輯們：

哇哈哈……，各位編輯們，你哋好。真係唔好意思喇，又係我華洛啊，趁宜家投稿有機會，我想係度講幾句嘢，係107期裡面「編輯接待處」中嘅BCS丹君"無GPM買"處感到同情，我係呢邊稍為好啲。不滿嘅就係個啲無良奸商從中收取高額回報，價錢時上時落，中意時又吊高嚟賣，咁樣俾佢玩法，費錢又激氣，真係唔得佢死。可以嘅話，真係希望可以係國內整個GPM分銷點，一嚟唔洗同班Friend受埋啲奸商嘅"窩囊氣"（國語），二嚟又可以得最快最新嘅熱辣GPM，（係呢度起碼要遲一兩日哪），嗚……越想就越感動。希望有呢一日快啲來臨！（眾GPM FANS OF大陸感動淚下）

唔好意思喇，打擾晒！（因懶得查字典關係，文中簡體日錯字甚多，請多多包涵！）

華洛
1999.8.28

To華洛

國內奸商的行為的確很過份哩！不過你可以放心了，因為若你有看過《NOTES FROM EDITOR》的話，都會知道本刊為了顧及國內讀者的需求，而將會在遲些推出大陸版，相信到時你們可以用正價購買，又不怕買不到本刊了。

GP鈴奈上

「介紹詳細嘅遊戲雙週刊」

To GPM所有編輯：

我係一個近幾期先睇GPM嘅人(因為有Saga II攻略)，我想問一下，各位有否打算在澳門(or海外)開遊戲誌專賣店呢？其實根據我眼界可及，GPM在Macau不乏市場，點解你哋唔喺Macau開專賣店呢？有時玩番D舊Game又需要攻略時，真係唔知去邊度搵喋！GPM係而家市面上唯一會詳細咁介紹遊戲嘅雙週刊(唔係我拍你馬屁)，要搵攻略第一時間梗諗到你哋，考慮一下我嘅意見好嗎？Thanks！

To JJ前輩：

你好！Saga II嘅攻略，你寫得好好呀！希望你會繼續做這種「小説式」攻略啦！另外，仲有幾個關於Saga II嘅問題想請教一下嘅。

1) 如你所說，點先可以得至4件防一擊必殺嘅items呀？(我打到最尾都只得一粒死亡石同最後田葉，1290年化石洞窟嘅最後田葉，我攞唔到呀～)

2) 點解雷雲劍嘅見田and影矢嘅早擊田係指令中冇嘅？

3) 我～體術中～我一招都用唔到～why～？

To小璘

1) PS嘅卒業M中，應該輸入乜嘢星座and血型，回答什麼問題先可以令到同新井嘅好感度去到最高呢？

2) 係咪好感度一定要有10個心失至有good ending？(我玩嚟玩去都得7個心，事關我係亂咁答問題嘅)



To MS前輩

你覺得《聖劍》如何？我覺得最失敗係個story，個主角好似好冇用，又冇乜戲份，D event好似個個都唔關佢事咁，攪到個主角好似自討苦吃，冇事搵事做咁！不過，整體都算唔錯嘅～MS前輩你最鍾意邊個event，我就最鍾意關於珠魅嘅events。另外，我想請教一下MS前輩，如何可以增加一個地方嘅屬性level呢？

我知自己文筆好差，而且封信寫得好亂，希望各位見諒。Thanks！

From！
夏緒

TO夏緒

多謝你對本刊的意見及讚賞，小妹會代你轉告有關方面的了。以後也請你多多來信啊！

GP鈴奈上

多謝你(妳？)對在下攻略的讚賞。現時在下正全力製作《BIO 3》的小説式攻略(答信時仍未齊稿……)，請多多捧場(一廣告……)。

1) 一般來說，大部份擁有骷髏骨外表的敵人，都會有可能在戰鬥結束後留下「死亡之石」作為戰利品，而這類敵人最常見的地方是「化石洞窟」，但始終要看運氣，此外亦要留意不能讓自己的道具欄「爆滿」，否則戰鬥結束後是不會取得任何東西的。

2) 不好意思，不太明白你這條問題的意思，或者給少許時間在下想想，下次再補答可以嗎？(你亦可e-mail給在下詳細再解釋一次)。

3) ？？？你有沒有先解除裝備來戰鬥？理論上應該不會有這種情況發生的……

J.J上

1) 在此作開始時所輸入的資料，的確是會直接影響3-A五人組最初時之好感度的(最多可取3個心)，可是由於心理測驗的問題是隨機，所以很難告訴你要回答什麼才是最好，不過若輸入血型是A型，星座是山羊座、獅子座或人馬座的話，那最少也可以得到2個心的。

2) 若你想3-A五人組(或其中兩人以上)同時向你告白的話，那就要他們同樣有10個心，否則7個心也足夠看到GOOD ENDING的了。

小璘上

唔…今集的《聖劍》好明顯比前作失色，不說遊戲系統，單是故事方面實在太過失敗…其他的感覺在「遊戲終審庭」內已有提及。在整個遊戲中，給筆者最有印象的EVENT，相信是有關艾雲、Escad、Danae和瑪露達的故事，也是筆者最喜歡的一段。另外、增加地方屬性的方法，是需要看玩者如何放置A.F來定，例如：有一個擁有LV 1的闇屬性的地方放置在中央，只要將另一個帶有炎屬性的A.F放置它的旁邊，就可以增加它的炎之屬性。

MS上

「白費心機」

Dear遊戲誌所有編輯：

Hello！好久都沒有來信了，最近忙着打機，都沒有時間來信，不知大家有沒有掛念我呢？

寫此信時「DDR 2nd Remix」已經推出了，不知GP鈴奈有沒有玩呢？除了街機版的歌曲全部移植以外，還加入原創的歌曲，而且還很好聽呢？不過在下有少許可恨的就是，上集的隱藏歌在這裡可以隨時玩到，這麼說，那麼辛苦玩很多很多次又有什麼意義呢？不過還好的便是我未有「190」(PARA NOIA Max的別稱)的記錄，不過今集除了真的「190」之外，就連假的「190」也被移植過來，玩了一次之後，發覺它的腳譜是和「180」一模一樣。(當初在下以為中會和「BEAT MANIA」一樣會短些)但不論如何，我終於可以玩到這隻「DDR 2nd Remix」，又可以大跳一番了，同時我也希望「BM4th Mix」和「Pop'n Music 2」快些推出，當然還有「比西霸希」的續集了，聽說是有「DDR」的Mini Game的，對嗎？

以下給山寺良牙先生：

你好，好久也沒有寫信給你了，今次想説一下有關日本版的「西遊記」了，首先希望不要像香港版的「西遊記」就好了。之不過，由子安武人飾演的「豬八戒」，還會不會再來「多情自古空餘恨」呢？還有想問一件事，餘下的孫悟空和沙僧是誰人飾演呢？請告訴我吧！呀是了，有些事要補充的，相中的冰上恭子應該是扮「唐僧」，而不是「沙僧」，請不要弄錯。

以下給SONIC SUBMARINE：

你好，看過你的「連GAME帶畫」，原來你第一隻玩上癮的GAME是「1943」，說真此GAME我以前也玩過，都是不消一會就GAME OVER那隻，直至最近玩回「擊墜王田時代」，結果也是一樣，不知除了「1943」之外，你還有沒有其他GAME在那時玩過的呢，不妨告訴我吧！

好了，今次到此為止，最後祝GPM上上下下各位編輯工作愉快！

オーレニラーン
29-8-99

Toオーレニラーン

小妹當然有玩《DDR 2nd REMIX》，我也覺得這次的歌曲很好聽哩！不過你說上集的隱藏歌可以在今集中隨時玩到嘛……反正我是以遊戲的角度去儲次數，都不是故意去玩出來，所以我倒覺得沒有所謂。希望你能跳得好成績吧！

GP鈴奈上

有關日本語版的《西遊記》，由於她並不是「看」而是「聽」，相信會看不到像港版的情況出現，至於餘下的飾演人物，鑑於資料早前已拿回家，一下子答不出，對不起！

山寺良牙 覆

你竟然有看我寫的吹水欄，那時是街機的年代，喜歡的還有「雙截龍」、「特殊部隊」等，當時連射夠快是很威水的，打特殊部隊時也是朋友幫我按連射的。至於家庭機，當年只是到樓下鄰居竊機打，還有問朋友借了紅白機玩「DQIII」，玩到我差不多精神空間錯亂。

SONIC SUBMARINE上

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

創作者：壞屁屎
題目：GP鈴奈



GP GALLERY

館主：杉田里繪

最近小女子正在為各位寄來的稿件進行大清理，原來各位的心血都埋藏在某一角落……而當我不斷的看呀看、找呀找，竟發現當中有不少也是高水準的畫來的！為了不會辜負各位對本欄的支持，小女子會盡快刊登出來了；而還未有機會刊登的畫稿，便會逐一寄回給大家。可是現在仍然是徵求畫稿的，不妨寄多些畫來吧！

阿翠

特級佳作

對不起啊！現在的畫廊己由小女子里繪接管了。這位是心跳回憶2的一文字茜哩！想不到這麼快便有此作的FANS了。用木顏色上色的技巧很好，顏色很柔和、陰暗的層次又很分明，只是稍嫌茜的頭髮光位比較生硬，另外要注意線條要「定」一點啊！



LOUIS

優異作品

《XENOGEARS》的標題字畫得不錯哩！雖然如你所說沒有塗底色，不過給人一種很舒服的感覺，另外上色方面亦做得很好。可是在人物畫法和比例就要注意一下了，例如兩位主角的眼睛也好像向兩邊看，女主角的身體結構有問題等。

熊人

優異作品

用MARKER上色令人物的顏色很鮮明，可是仍未能將MARKER的特性發揮至最好，不過這樣已算是不錯了。另外是否不懂畫男孩的腳部畫法呢？這樣的畫法好像有點怪哩……還是努力練習吧！



THE KING OF FIGHTERS

©1999.5.16 DRAW BY BEYEN

劉松茂



禧羅尤



大菜糕



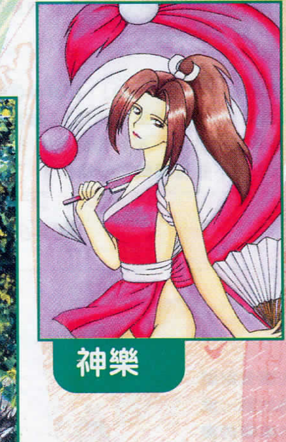
I・C星



ADVENTURE MAN

LIAR

雷雅



神樂

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm(A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。



推銷員手記

隻舞晨：哈！十號風球真係好心涼！

怎樣做好一個人？（三）

得．失．平衡

其實在人生之中，得和失是非常平常的事，就如一份工作，他要了你很多的時間，然而，大家又可以從中得到非常多的東西，當中的得與失實在是要當事人才能真正分析其利害得失，然而，在分析之前，希望大家可以想想一些問題，首先，大家要非常清楚自己對「得失」的定義，其實，「得」和「失」不只是得和失麼簡單，還會關連身邊非常多的事情，所以只看「得」和「失」的表面可能會令大家陷進更大的危機之中。

而大家亦不要以為這個世上只有所謂的「得」和「失」，其實一切也有一個「平衡」的，亦即是說，沒有所謂「完全的得」或「完全的失」，而在自己的得和失之外，亦要顧及身邊人們的得和失，這才是做好一個人要做的事，因為這不是一個人的世界，如果凡事也顧及別人，這樣便可以有更客觀的分析，亦可以從中更瞭解自己要走的路，可是，大家能做到這種的境界嗎？

犧牲

上面的便是要大家克服「自私」的心態，而這　的「犧牲」便是「不自私」的一個延續，其實這樣說也是不對的，因為在某程度上這也是一種「自私」的行為，就如一個高級的行政人員，他的薪金是比一般的職員為高，不過，他便要比其他人花更多的時間在工作之上，這是非常正常的事，這正是為了得到更高薪金而要作出的一點犧牲，就如讀經濟的人一定會知道一句說話：「這世上是沒有免費午餐的。」如果說自己工作量大，但是要要坐高位，又不肯做心其他人多的工作，那麼，這個世上豈不是會大亂！？

而從另一個角度來看，又不是說在工作花得越多時間便代表工作成績會越好，因為這是不成正比例的東西，有的人會在很短的時間之內完成應有的工作，有的人要花多數倍的時間來完成非常簡單的工作，其實這兩種人便是大家身邊的人的寫照，而兩者也是可以接受的，而唯一不能接受的便是自己不知自己弱點的人還在為自己的弱點作諸多的解釋，與其作這些無謂的「狡辯」，倒不如花一點時間為自己想一想如何解決問題，相信這種做法會更加為別人接受呢！

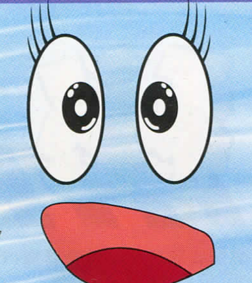
總結

作為一個人已經不是一件易事，在每個人身邊也有不一樣的環境和人物，所以每個人的人生也有所不同，然而，人的基本也是一樣的，沒有人一出生便是偉人，亦沒有一出生便是壞人，一切也要自己在日後為自己編寫自己的故事，是好是壞全是自己的選擇，有不少人會認為自己不能控制一切，有很多事也是身不由己的，對！這是事實，可是，只懂這樣說的人其實是在逃避自己的責任。在這裏舉一個例子，一個橫過馬路的人被車撞倒，被撞倒的人說是駕車的人不對，駕車的人又會說是途人衝出來，為何不想一想，如果途人小心一點，看清楚才過馬路，又或者駕車的人遵守交通規則，小心駕駛，這些事情未必會發生的，所以，一切事情的發，唯然不能盡如自己的預料，不過，自己總要為發生的事負上一定的責任，如果只是在責怪別人，是沒有可能成大事的。

全文完

MS戰鬥記

今期新的面孔和大家見面



今期終於以新的面孔和大家見面，名為《MS戰鬥記》的新題目究竟會說些甚麼呢？那就是MS所有事情（除了秘密 ^-^），首先為大家送上真．個人資料。

姓名：MS　　年齡：不詳
性別：♀　　血型：A
出生日期：8月某日　　兄弟：弟1名（MS-MK-II「暫名」）
最喜愛食物：芒果　　最討厭食物：豆（尤其綠豆）
最喜歡動物：獅子（雄性）　　最討厭動物：蟲系動物（是蟲都討厭）
嗜好：打機、砌模型、看動畫、看漫畫、買玩具、儲物……

最喜歡玩的遊戲系列：Final Fantasy／D.Q／薩爾達／YS／櫻大戰／火炎之紋章／沙羅曼蛇／惡魔城／洛克人／SHINING………（多得數之不盡…）

曾有讀者問過：「為何只到日本讀書？而不到其他國家？」

其實筆者自小就想學好日文，因為在小時候會RPG時非常辛苦（約小學二、三年級，不記得太清楚），當時的遊戲又沒有漢字，全是平假名，為了看得明白，便用零用錢買下第一本日漢字典，不過這本字典並不厚（只是20元的貨色），所以有很多字都查不到，結果便下定決心學好日文。雖然在那時有參加過一些日文班，但由於家長的反對，於是沒有下文，筆者為了完成心願，最後便到日本學日文了。至於其他國家，筆者也有想過，不過因為一些原因而忠告變成泡影…其實能到日本讀書，真的可說是「好運」（←真的嗎？「另一個MS說。」）

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

四格漫話





小璘的同人誌漫「話」

各位好！這次是小璘第一次在此客串四格漫話，由於突然要寫這份稿，所以當中若有什麼寫錯的地方請多多包涵！

這次想藉着這次機會說說有關同人誌的問題。小璘其實是從前年才開始接觸同人誌的，當時也是因為自己所喜歡的聲優而和朋友一起合作出的。初時也不知道怎樣製作同人誌的，可是從那時剛認識到的朋友才知道原來是一件十分簡單（？）的事後，就從各方徵求志同道合的朋友一起「合資」推出，不過到最後因為某種原因而解散，現在就只是和姐姐或有時只為朋友畫客串稿。玩同人誌也很有趣的，因為可以將自己想畫的東西給別人看，而且當中的題材又是自由發揮，小璘就曾經以多位不同的聲優、林原惠、《心跳回憶》和現在最喜歡的《卒業M》作主題（一嘻！賣廣告！？），所以我想現在越來越多人現也是因為這個原因吧！

雖然是一個很好玩的「遊戲」，可是其實當中也遇到苦處的。其中最重要的我想信就是金錢吧！要出一本書真的需要不少金錢的，又要買網紙和買畫筆已令銀包所剩無幾，之後又要將自己的畫稿印內頁和封面，對於曾經是學生的我，這簡直是一個沈重的負擔！不過為了自己的「心血」，這也變成不是一個問題了……（一是嗎？）

畫稿、破產等艱辛的過程當中，將會認識到不少朋友，另外在推出同人誌後收到那些讀者寄來的信時，真的覺得很開心的！因為除了認識了一位與自己有相同嗜好的朋友，能夠一起交流「心德」外，亦可以知道自己的畫是有人欣賞，對於負出不少心血的作者，這可是玩同人誌的最大收獲哩！

老福吹水站



PlayStation 2的幻想

執筆之日乃9月13日，洽巧是PlayStation 2正式向外界發表詳情的大日子，突然有感而發想寫一些充滿建議性的奇想。

對應DVD VIDEO——唔，這絕對是一個究極無比的機能，事關DVD影片的普及程度已經非常高，不論是《悠長假期》還是《戀愛世紀》都有DVD版，如果本港兩大電視台肯落本投資製作DVD光碟，將《真情》、《我和殭屍有個約會》、《一號皇庭》、《縱橫四海》等逐一推出，保證對PS 2的行貨銷量有莫大幫助。

對應USB與i-Link——雖然PS 2基本上只是配備了兩個手掣輸入口，可是藉着USB插位便可接上滑鼠、MO Drive、Modem、Scanner和鍵盤等，至於Fire Wire更可供給硬碟與DV CAM使用，從而變成活動性極高的Workstation，用來剪片效果絕對一流，甚至乎當電腦用都得。

垂直式擺放——完全是體貼玩家的設計，簡直是大師級風格，高雅得來實用自如，打破了遊戲機的一般常識，正所謂『人做我唔做，殺出新血路』。

對應軟件——一個字講哂：多！起碼不會成個月只係得一兩隻Game玩，雖然有部份會是麻雀、捉棋、棒球，但是以量取勝嘛。

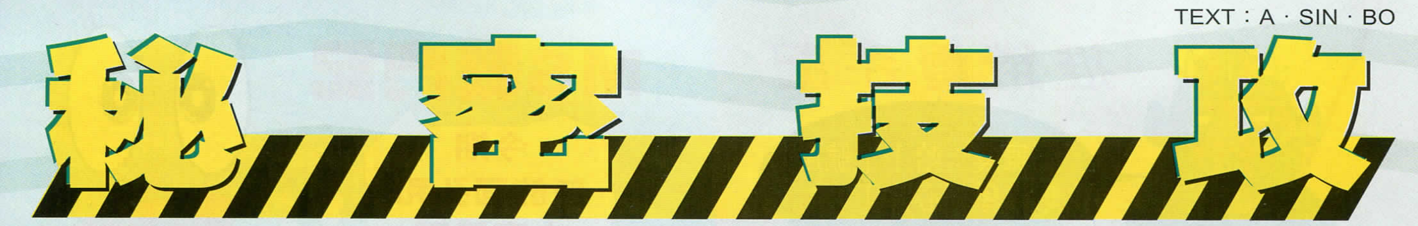
總評——集價錢平、多Game玩、用途廣、設計靚等優點於一身，實在是10分中的10分！

閣下對PlayStation 2又有甚麼看法呢？

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com給筆者。

TEXT：福田

TEXT：A · SIN · BO



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：三大指令玩到盡

遊戲：鬥神傳 昴 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

輸入指令便可以將所有隱藏要素「按」出來，而且Save之後以後便不用再按指令了，真的方便到極，不過對辛苦將隱藏要素玩出來的朋友而言，是否有點不公平呢？玩者只需在標題畫面順序輸入下表秘技，成功的話便會出現對應訊息，但若輸入失敗則需要進入其他畫面再返回標題重新按過才可。

效果	指令
使用所有角色	→、→、←、←、→、→、R1、R2
獲得所有Mini-Game	←、→、←、→、←、←、L1、L2
可閱覽所有資料	R1、R2、L1、L2、←、→、Select、Select



■所有顏色齊全，EIJI TEAM和VERMILION都可以使用，當然GOODS中的所有模式同七個Mini-Game都能夠開啟

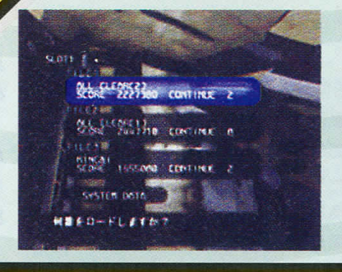


彈艙2：隱藏機體任你用

遊戲：MACROSS VF-X2 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

都話爆機係最基本秘技喇。爆機後Save，再用此Save開始新遊戲，這樣你便能在Mission 1使用VF-19、VF-22等機體，此外Mission 3以後的宇宙版也能使用VB-6和裝甲武裝的機體。雖然能駕駛的機體因Mission內容而異，不過各Mission基本上能選擇差不多所有於遊戲中登場的機體。







彈艙3：WORLD TOUR隱藏要素及夜之花街

遊戲：STREET FIGHTER ZERO 3 機種：SATURN

提供者：遊戲誌情報組

World Tour Mode全部有19條Course？大家有無發現另外三條Course呢？只要完成以下條件便可以玩到了。

(1) 隱藏USA Course：完成了World Tour Mode全19條Course時玩者的Total Level達27的話便會出現，對手將會是Nash、Guile等。

(2) 鬼牙洞穴Course：完成了USA Course時玩者的Total Level達29的話便會出現，最後的殺意龍甚強！

(3) 獄炎島Course：鬼牙洞穴Course完成時玩者的Total Level達32的話便會出現，今次的最後對手是真豪鬼。

使用FINAL VEGA

玩完上述三條Course後，按實R掣選VEGA，便能使用FINAL VEGA。

「夜之花街」(夜のフラワー商店街)

於街機版登場，但消失於其他機種的「夜之花街」場景，終於在SATURN版復活！出現條件如下：

ARCADE MODE	用SAKURA或GUY開始遊戲後，KARIN挑機
VS MODE	1P用KARIN時有二分一機會出現
TEAM BATTLE	完全隨機



彈艙4：傳授隱藏OPTION及操作大法


遊戲：L的季節 A Piece of Memories 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

有關《L的季節》之隱藏要素多的是，不過能否做到就要看各位的造化了，事關本欄並不會刊登劇本分歧表（？）。

隱藏項目	出現條件
Sound Test	看過了現實界主要角色(天羽／星原)和幻想界主要角色(鈴科／舞波)的Good End
效果音Test	看過了艾莉沙、清華／草壁(二者其一)的Good End
Gallery	完成了Sound Test的條件，並且看過了鵜野社的Good End
Voice Test	Graphics達成率達100%
莉莉斯的獎勵畫面	Route達成率達100%



連說明書都沒有列出的操作方法，相信對各位100%CG Hunter有莫大幫助。

〇遊戲中按L2呼出角色相關圖，此時假如Route達成率有70%或以上，便可以按L2＋方向掣觀看選擇角色的感情數值。

〇Route達成率達100%時，於3D地圖時按著〇，再按方向掣左右，可看見仍未玩過的Block(指劇情章節)。

〇3D地圖時按Start會開始Map Trace，Map Trace中按〇進入特殊Camera Mode，此時按方向掣上下可改變Trace Speed。



彈艙5：勝者為王又一明証

遊戲：World Soccer實況Winning Eleven 4 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

《World Soccer實況Winning Eleven4》中出現的模式甚多，完成了各個模式後有甚麼東西獎勵給玩者呢？宜家話你知。

獎勵	出現條件
All Stars(球隊)	INTERNATIONAL CUP中取得優勝
Classic All Stars(球隊)	INTERNATIONAL LEAGUE中取得優勝
Golden All Japan(球隊)	奧林匹克模式中取得優勝
Club House(球場)	KONAMI CUP中取得優勝

Exhibition Match可使用Master Team

方法是先將Master League的Data Load出來，再進入Exhibition Match，於球隊選擇畫面右下方便會出現玩者的隊旗，簡易非常。

獎盃的秘密

每次獲得優勝，在Option便能鑑賞新的獎盃，當取得全部獎盃，玩者便能擁有「Extra Cup」。



彈艙6：讓占卜的結果直到永遠…

遊戲：PERSONA 2罪 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

本誌曾經介紹過《PERSONA 2罪》的秘技，今期又有新料。港南區的珠閒瑠GIPSY會以3000日圓的代價為主角占卜，其結果有好有壞(好的例如一定時間增加交涉力，或令獲得經驗值和金錢倍增)，有方法令占卜結果持續下去。方法是在占卜打後的20分鐘內Save，再Load番的時候經過時間會從頭計算，亦即可多持續20分鐘…。



彈艙7：滑雪好手至愛

遊戲：COOL BOARDERS BURRRN 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

滑雪總是面對白茫茫的賽道，腳下的滑雪板也不能忽視，細數隱藏COURSE和滑板的出現條件，當中有難亦有易。

COURSE2、3出現條件

COURSE2	走完COURSE1(同名次無關)，或者遊戲時間超過30分鐘
COURSE3	COURSE2中Time、Trick、Total任何一項入三甲，或者遊戲時間超過1小時

隱藏滑板出現條件

FREE STYLE1	使用FREE STYLE滑板，試過六次或以上入三甲
FREE STYLE2	使用FREE STYLE滑板，破壞賽道上32個或以上的障礙物
FREE STYLE3	使用FREE STYLE滑板，完成賽道起碼16次

彈艙8：CZ560-60的威力

遊戲：MARIONETTE HANDLER 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

詢問用者情報時玩者要輸入生日日期，有一件生日禮物就是利用這點取得。開始遊戲，輸入生日日期後購入MARIONETTE，此時即停止遊戲到Dreamcast的時間設定畫面，SET日子為上述生日；再進入遊戲，商店便會將CZ560-60(一件直至中盤都很好用的CPU)當禮物送給主角。



彈艙9：隱藏路線de GO！

遊戲：電車GO！64 機種：N64

提供者：遊戲誌情報組

新幹線新挑戰

《電車GO！64》中最初可選擇的路線有16區間，完成之後會表示星形符號。當全16區間都有星形符號時，玩者便可以挑戰隱藏路線了。不過此一路線並不會計算星形符號的。



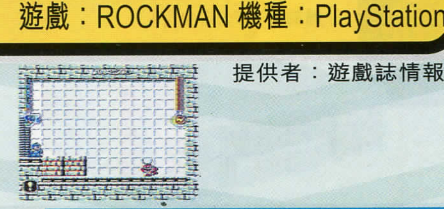


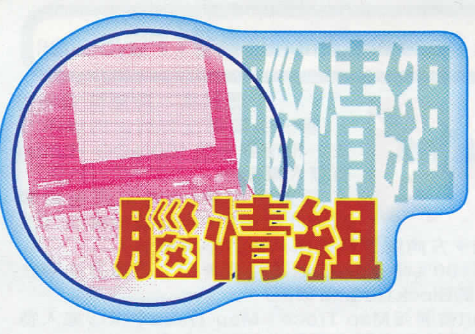
彈艙10：任你改變BGM

遊戲：ROCKMAN 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

假如是以指導模式來進行遊戲，就可利用以下秘技來在特定版面把BGM改變成ARRANGE版本，方法是只要按住SELECT來選擇指導模式即可，這樣在CUTMAN、GUTSMAN、ELECMAN和DR.WILLY 1及2版面裏的頭目BGM就會和平時有點不同。





又細又平又高質素

相信若果你是有數碼相機的男仕，也很驚你的女朋友搶去相機來用，怕會弄壞這麼貴的器材，不過現在不用怕了，現在由玩具廠商——Tomy，發售一部擁有低價格而高質素的數碼相機「Mexia」，除了它有高質素25萬像素外，價格亦只是6980日圓，加上會附有操作簡單的附屬軟件，就算是女孩子或是電腦初學者也能很快上手，加上會有粉紅色的特別限定版，相信單只是送給女朋友也會令她十分歡喜。(山寺良牙)



這樣的錄影帶也有?

在最近的7月12日，世界其中一大電器廠商Sony，發售一部可以將畫像錄製成MPEG-2格式的數碼(D-VHS)錄影機「SLD-DC1」，只要有它的話，便能將衛星電視或是有線電視的影像，以數碼影式錄製下來，當然它的特色還是有高質素的影像啦！另外若在影帶上貼上一種名為「Smart File Label」的貼紙的話，便能於機前面的Pannel看到用家所錄的影像內容，不知香港何時才有這樣的機能呢？(山寺良牙)



可錄影的影碟?

沒有騙你，在7月22日NEC便發表了第一部使用光碟式磁碟來記錄影像的家庭式錄影機「GigaStation」，它所用的光碟直徑12cm，不過裡面就有5.2G的容量可以使用，被開發者稱為「MV Disc」，畫質方面是S-Video質素，一隻光碟有標準模式時可以錄2小時的影像，長時間模式則有4個小時，不過既然有這麼高質素和容量的話，價錢方面也不小看，錄影機價格35萬日圓，而光碟每隻3900日圓，想好好保存珍貴的場面而又不想錄影帶會發晦的人便最適合不過的了！(山寺良牙)



十個中國人四個未聽過「千年虫」?

據《中國日報》報道，在中國11座城市接受訪問的人當中，有超過三分之一的被訪者對電腦「千年蟲」的成因和影響一無所知。在被訪的4500人當中，只有63%的人對電腦「千年蟲」的形成和可能帶來的後果有所了解。據悉，有一些被訪者甚至把「千年蟲」和蠕蟲，化石以及腐化的官員聯在一起。不過，在那些擁有個人電腦的人當中，也有86%了解電腦「千年蟲」的成因和影響。 而在一些中部城市如鄭州和武漢，更只有不到60%的人了解有關電腦「千年蟲」的知識。以此看來，當地的政府部門在教育方面的準備工作要更加把勁了。(IKI)

小心2000年的電子郵件會隨時中招

用反病毒專家警告電腦用戶，千萬不要打開一個2000年倒數計時程序。這個程序從表面上看是微軟在星期四通過電子郵件發送出來的。然而實際上，這封電子郵件並不是微軟發出，而且也不是一個2000年倒數計時程序，反之卻是一個特「洛伊木馬病毒」！如用戶試圖打開這個程式，病毒就會自動安裝在用戶的電腦上，然後通過INTERNET從用戶的電腦系統向外發送數據和信息。據悉，這個郵件附件名叫「Y2Kcount.exe」，而實際上是一種被命名為「Count2K」的病毒。這種病毒最初的起源地是比利時。和以前發現的「ExploreZip特洛伊木馬病毒」一樣，「Count2K」是用Pascal語言編寫出來的。如果用戶只是打開電子郵件，而不去裝載所謂的「倒數計時程序」就不會感染上這種病毒，反之就會看到營幕上出現一則信息，表示2000年倒數計時程序無法繼續安裝。這則信息的具體內容是：「錯誤！…密碼保護錯誤或者無效的 CRC32！」目前，反病毒專家正在抓緊時間趕制對付這種病毒的補丁程序。(IKI)

好過Full grant full loan 美國大學生

比爾與美琳達．蓋茨基金會近日宣布將實行「蓋茨千年學者工程」，這項為期20年的經濟援助工程將為那些需要經濟援助及因其他原因而無法進入大學學習的少數民族學生提供經濟幫助。這項工程將於2000年秋天開始，每年向1000名達到入學要求并具備領導才能的學生提供經濟援助，整個援助工程的持續時間長達20年，每年投入的資金為5000萬美元。將來，千年學者工程每年要資助4000名學生。(IKI)

手電都可以睇CNN新聞?

來自美國的消息，CNN和Sprint公司日前宣布，它們將展開合作，為Sprint公司的PCS無線web服務項目提供CNN Mobile服務，使用戶的手電上也出現不斷更新的新聞和各種信息。CNN Mobile擁有新聞，天氣預報，股市訊息，體育比賽比分和娛樂信息等多方面內容，是以新制定的無線應用協議標准(WAP)為基礎建成的。BellSouth公司是美國第一家提供CNN Mobile服務的電話企業，而Sprint公司則是美國第一家提供CNN Mobile服務的全國性電話企業。Sprint公司表示，它的PCS網絡將馬上在全美範圍內提供 CNN Mobile服務。Sprint公司的PCS 分部經營全美最大的100% 數字式全國無線網絡，在280多個主要城市區域提供服務。通過和Phone.com進行合作，Sprint公司使用手機設備標示語言(HDML)格式向手機發送web信息。CNN Mobile和Yahoo!也是使用HDML格式向Sprint公司用戶的手機發送新聞和信息。(IKI)

又有新電子郵件軟件!

據消息透露，Picante 公司日前與微軟達成協議，微軟Office升級銷售計劃中的注冊用戶可通過下載獲得免費的 Picante for Outlook軟件。在短期內這一項免費贈送活動還將擴大到Outlook全部6000多萬用戶。

Picante for Outlook 在Outlook的基礎上添置了新的功能，它允許用戶無須使用其它多媒體應用軟件即可在電子郵件中加入圖片、語音及視頻片斷，還可加入橫幅圖片和彩色標志等內容。在Outlook中點擊Picante 按鈕，包括 Excel表單，PowerPoint 演示，Word等多種組件文檔就可被內置入單個的多媒體頁面中，而不是作為彼此分割的附件。收信人收到Picante 信息時，還可在單個頁面中通過同時打開所有的多媒體組件，而無需特殊軟件，只要使用瀏覽器就可以閱讀電子郵件的全部內容。 目前用戶可以從Picante的網站上下載 Picante for Outlook的30天免費試用版。(IKI)

國產手機登場!!

大家以後買手提電話除了韓國機外更多了「made in China」的選擇，因為由東方通信集團有限公司研製生產、被國際權威機構正式認定的新型國產數字手機-「東信528」終於在日前面市。為開發該款手機，東方通信於1997年在美國加州興建手機手機研發中心，經過近11個月的研製，於1998年10月，該手機通過了歐洲電信組織(EISI) GSM第二代標准496項指標的FTA型號認定，這是國內首台手機通過此項認定，其總體技術水平已達到90年代末國際同類產品的先進水平。經半年多的試用，用戶普遍反映該手機耗電量少且功能多多、話音清晰、操作簡便，不僅具有來電顯示、會議電話、響鬧顯示等功能，而且造型精巧，討人喜愛，更可直接進行全中文輸入和編輯。東方通信是我國首家引進流動通信生產技術和規模生產流動電話產品的廠家，亦是中國通信產業規模最大的國有企業及唯一的上市公司。該公司與美國摩托羅拉公司有近十年的合作經驗，自1990年以來，其生產的摩托羅拉手機在中國累計市場佔有率近10%！該公司現正在錢塘江畔創建「東方通信城」，事成後將成為中國甚至全亞洲最大的流動通信產品研發和產業基地之一。(IKI)

日本「樂」勢力！你點可以唔聽！！

日本文化一直對本港青少年有深遠的影響，其中又以「音樂」一項為甚，可不是麼？試問那個未聽過日文歌？那個少年不崇拜日本歌手？(←起碼我們公司有唔少)就連以往本港不少歌手的作品也是改編自日文歌曲(←幸好近年多了不少原創作品)，日文歌的魔力有多大，由此可見一斑。以下，我們將網羅了一部份的網頁，希望各位聽日文歌的朋友喜歡。

SONY MUSIC ONLINE JAPAN

http://www.sme.co.jp/

由SONY MUSIC ENTERTAINMENT(SME)提供的巨大網頁，內容方面絕對稱得上「充實」，甚至可謂包羅萬有，在TOP PAGE可直接CLICK進ARTIST的介紹網頁。另外，用家亦可透過REAL PLAYER欣賞多首精彩樂曲。



UNIVERSAL

http://www.universal-music.co.jp/

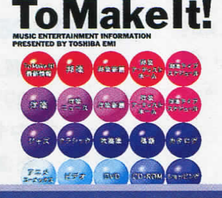
這個網頁的前身其實是POLY GRAM的WEB SITE，網頁內包括了旗下藝人的最近動向、最新CD情報等，除了J-POP系之外，還網羅了外國的音樂情報，喜歡GLAY及冰室京介的朋友不可錯過。



TO MAKE IT!

http://www.toshiba-emi.co.jp/

東芝EMI的公式網頁，內容非常充實，網羅了日本以外的海外情報，不過亦是以日本語作為解說。



WBMG JAPAN

http://jpbmgt01.bmgjapan.com/index.asp

包含了國內外藝人情報的BMG JAPAN公式網頁，除卻收錄一般的ARTIST情報外，網內亦收錄有關洋人樂隊的訪問。



PONY CANYON

http://www.ponycanyon.co.jp/

介紹一切有關PONY CANYON旗下藝人的情報，包括CD、寫真集等。另外亦有收錄藝人海外活動的情報。



GUT

http://www.dabb.com/gut/

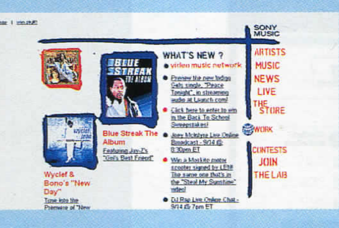
基本上可說是一個板本龍一率領旗下藝人的網頁，個人來說十分欣賞中谷美紀的部份。REAL PLAYER是以AIFF及WAV兩種形式播放，此外有關藝人的訪問片段亦收錄在QUICK TIME MOVIE及AVI MOVIE中。



SONY MUSIC

http://www.sonymusic.com/

一個有關美國的SONY MUSIC網頁，除了藝人的最新情報及行程外，亦收錄了很多藝人的專訪，內文以英語表示，相信大家會看得較為親切。



BEING MUSIC FANTASY

http://www.being.co.jp/

主要介紹B'z、ZARD等藝人情報的網頁，網內載有最新CD發售時間表及有關演唱會的情報。另外，網頁LOGO的設計很「型」。



當「網景」遇上「探險者」…

咪即係Netscape同I.E.囉！

TEXT: CYBER激腦隊候補生日日野＆山寺良牙

HELLO！今次是小弟第一次與山寺良牙參予「激腦隊」的工作（一踩過界？），初次見面，梗係要講一番廢話先！上期講「ISP」的介紹正唔正先？講完電腦、介紹完ISP，當然輪到「包灑」(Browser)，即「瀏覽器」是也，如果唔係你上網點睇網頁呀？

What is BROWSER？

Browser，即「瀏覽器」是也，主要係用來睇網頁。基本上，「瀏覽器」有很多種，其中較著名的為「Netscape Communicator」(簡稱Netscape)及「Internet Explore」(即I.E.)，而這兩個瀏覽器亦是現時最多人採用。「Netscape」的用戶主要為一些有多年經驗的網絡老手，而「I.E.」則以新手及家庭用戶為多。兩者分別不大，只在於通常「I.E.」本身能支援多國語言(須download)，而「Netscape」則要以外掛語言程式(如「南極星」)來支援多國語言，但下載網頁速度較快。

Netscape的功能簡介

Netscape的最新版本為ver.4.61，基本上整個ver.4.x的介面內容均是大同小異，本文以ver.4.5的標準版為藍本，但由於內容繁多，所以就只集中介紹幾個較為常用的元件。

1) Netscape Navigator

俗稱「網景領航員」，是瀏覽器軟體的一種，主要用以瀏覽網頁。其內容包括：

a)支援「絕對位置」(absolute positioning)、「分層」(layering)、Java Script style sheets與HTML字體(font face)。

b)可以嵌入物件使用物件標籤(book mark)。

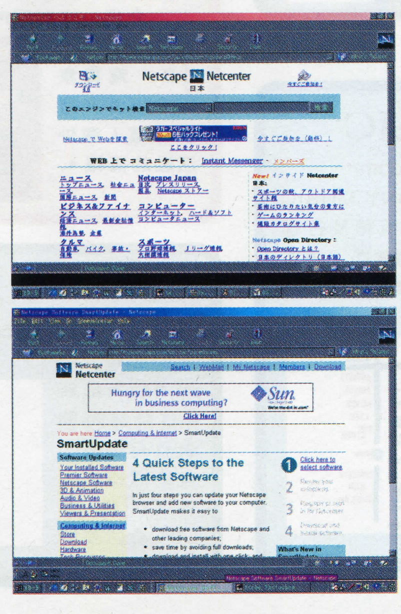
c)在各平台改善支援Java的效能。

d)允許applets與外掛元件多層援權註記。

e)提供安全性的API。

f)支援互動式3D虛擬實境。

g)允許用家彈性控制applets及動畫。



2) Netscape Messenger

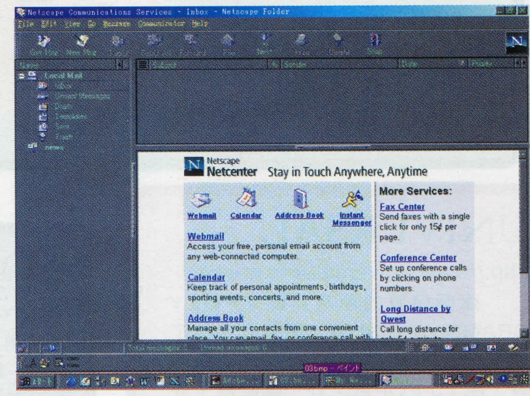
俗稱「網景信差」，為電子郵件軟體的一種，主要是用以傳遞文字、影像、Java applets等信件訊息，或作收發e-mail及睇news group之用。內容包括：

a)寄送含影像、圖片與Java applets的電郵訊息及支援HTML郵件標準，傳訊者可寄出類似網頁的郵件訊息。

b)支援S／MIME提供資料保密功能，確保message在internet傳送過程中的安全。

c)用家可利用vCARD來製作個人的電子名片。

d)在send message前，用家可利用拼字檢查功能來確定有沒有錯誤。



3) Netscape Composer

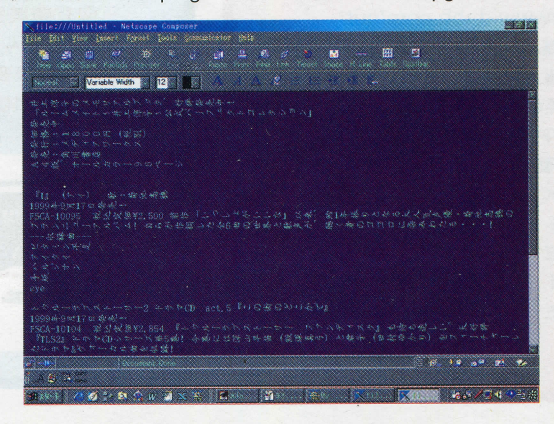
俗稱「網景設計家」，是一個HTML編輯軟體，作用類似Microsoft的「Front page express」，可以籍此設計home page，當中包括字體、段落及Java applets，能創造一個圖文並茂，充滿個人化的網頁。內容包括：

a)方便用家使用的edit tools，如fonts、styles、paragraph alignment及numbered lists等，當然亦包括了內置拼字檢查功能。

b)由於有了「網頁精靈」(Page Wizard)及「網頁樣板」(page templates)，用家在製作網頁時則更方便。

c)提供table編輯功能。

d)提供具編輯功能的plug-in API，方便用家日後upgrade。



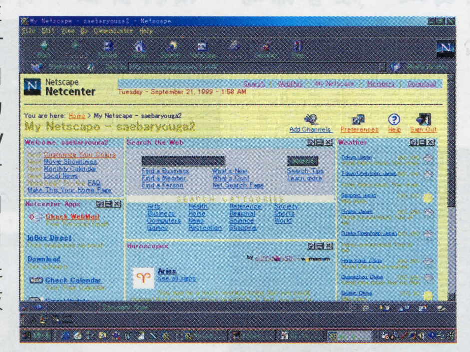


4) AOL Messenger

非常簡單，作用類似ICQ（網上傳呼機），大家可當作ICQ看待，分別是不能與ICQ通訊，只能與AOL Messenger的用家互相通訊。

5) Netscape SmartUpdate

一個登錄在WINDOW「START UP」的元件，作用類似WIN98內的「WINDOW UPDATE」功能，可以在網頁內偵察用家的「NETSCAPE」版本，提醒用家是否需要更新新的版本。

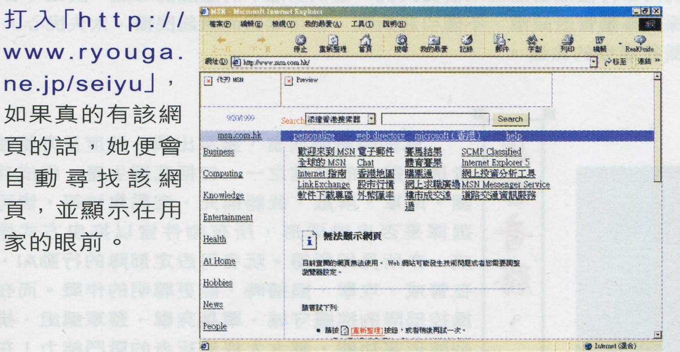


Internet Explore

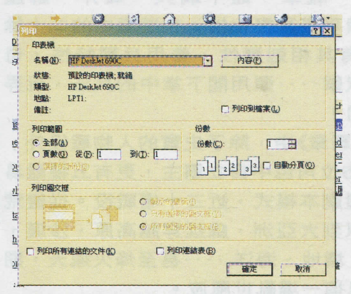
另外一個最多人用的國際互聯網瀏覽器就是由微軟公司自行研製的「Internet Explore」，現在最新的版本是「5.01」；不過在安裝視窗95時所附屬的是3.02版本，而視窗98的則是4.01，鑑於比較多人使用的會是4的關係，所以今次會就這版本作出簡介。

怎樣上網？

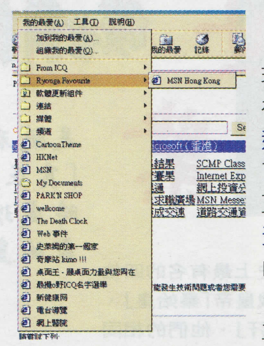
上網之前第一件事當然是要連線啦，至於連線方法就可以找回各位的網絡供應商。當用家連接好後，例如想到「http://www.ryouga.ne.jp/seiyu」的話，便可以在「網址」上打入「http://www.ryouga.ne.jp/seiyu」，如果真的有該網頁的話，她便會自動尋找該網頁，並顯示在用家的眼前。



美麗場面長遠留住？

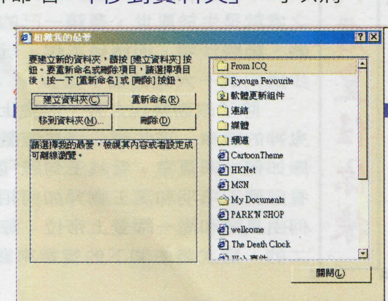


相信有很多用家當見到喜歡的網站時，想以後也可以上網時看到的話，不一定要抄下地址的，有一個很快的方法可以將她記錄在案。各位有否看到在最頂層有樣叫「我的最愛」一欄呢？其實用家想將現時的地址記錄在案時，可以先按「我的最愛」，接下選「加到我的最愛」再按「確定」便完成整個程序；那以後想再看該網頁時，只需再次選「我的最愛」，並選擇想看的網址便可。





此外若用家覺得「我的最愛」很混亂想整理一下，沒問題！只要在選擇「我的最愛」後再選「組織我的最愛」，便可以將我的最愛的內容更變，基本上最大四個功用是「建立資料夾」：在我的最愛內新增一個新的檔案夾（例如：18禁遊戲網址）、「重新命名」：將檔案夾或是網址捷徑重新命名、「移到資料夾」：可以將一些放在外圍的網址捷徑移入檔案夾或是將網址捷徑由一個檔案夾移到另一個檔案夾。



另外特別提醒一點，就是若用家在列印該網址的時候，是可以有三種不同的列印模式，而她可是會有圖文一起表示，相信不會有混淆吧！

指令簡介

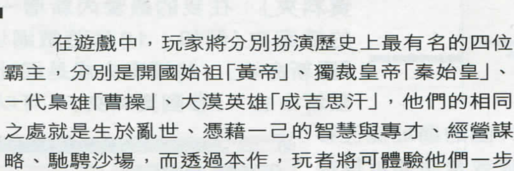
在進入程式後，很多時會看到一些不明不白的按扭，為了方便起見，今次便簡單的解釋一下。

上一頁：看回家用之前一次所看罔之網址
下一頁：看回用家曾經看過但之前曾回去的網址
停止：立刻停止下載網頁
重新整理：若是發覺顯示之網頁有問題，可以按一下將整個網頁重新顯示。
首頁：回到開啟程式時最初題示之網頁（這個會因使用者之設定而有所改變，不過一般情況來說，若使用標準設定的話，一開始該會是連接到香港微軟「http://www.msn.com.hk」或是台灣微軟「http://www.msn.com.tw」）
搜尋：當然是用來尋找用家想找的網址或是相關連網址
我的最愛：上文提過不用多說
記錄：將用家今次或是最近數天所土過的網址的記錄，當然是可以隨時取回或加上我的最愛。
郵件：主要用來也電子郵件，當按下她時便會啟動「Out look express」程式。
字型：可以調校網頁所顯示之字型（如：中文、日文、德文）及字型大小
列印：要Print出來的話沒有人不懂吧！除非你只識英文不懂中文。
連結：一般會預先設定好數個網址，只要按一下便能立刻更該網站。

至於Internet Explore本身就是一個網頁觀看程式，她是不能直接收發電子郵件的（網絡上所用的免費電子郵件網站例外），如要收發電子郵件的話，則需要使用名為「Out look express」的電子郵件收發程式，至於她的使用方法日後有機會再談。

TEXT: 一輝





大地在我腳下，國計掌於手中

皇帝之 橫世霸業

遊戲類型: 即時策略
發行商: 詮積資訊
發售日期: 九月
系統需求: WIN95／98

近年來，即時戰略遊戲風靡全球，業界中腦筋動得快者，馬上將經典名作「三國志」改成即時遊戲，然而，那些遊戲的內政經營還是跳不出回合制的範籌。《皇帝之橫世霸業》則是一款「真正」全即時的策略遊戲，同期的每位霸主，需要同時處理國政、經營謀略、領兵出征，角逐這場群雄爭霸的皇帝寶座。

歷代君皇任你揀

在遊戲中，玩家將分別扮演歷史上最有名的四位霸主，分別是開國始祖「黃帝」、獨裁皇帝「秦始皇」、一代梟雄「曹操」、大漠英雄「成吉思汗」，他們的相同之處就是生於亂世、憑藉一己的智慧與專才、經營謀略、馳騁沙場，而透過本作，玩者將可體驗他們一步步邁向統一大業的艱辛歷程。

除了改朝換代之外，歷史上還有更多驚天地、泣鬼神的戰事，這些都收錄在遊戲中的短劇本內。看少康如何中興夏室、看越王句踐「臥薪嚐膽」收復失土、看楚霸王項羽和漢王劉邦如何相爭天下、看朱元璋如何由臭頭和尚一躍登上帝位，每一場戰事都是獨一無二的，這次將由閣下的智慧來寫下歷史命運！













為君之道在於民

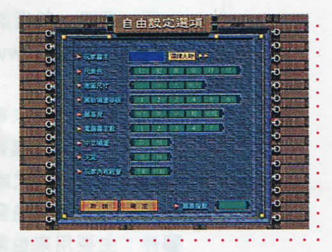
遊戲一開始，玩者必須在人力物資缺乏的蠻荒世界，展開一連串的建設與經營工作，擁有的戰力頂多是石斧兵。天災四起，盜賊橫行，想維持部落的營運已經不容易了，偏偏其他部族的野蠻人，在此刻發動攻擊.！城池的發展可就玩者的想法，創造出不同特質的城市，可以是軍權為主，可以是富國為先，也可以是產能為輔。伴隨國威的日漸強盛，可經營的版圖也隨之擴大。

在一場維繫存亡的競賽中，建造堅固的城池是一種必然的不二法門，讓城內的百姓能過安穩的生活，並滿足他們的慾望。或許他們只要粗茶淡飯即可為玩者工作，然而除了吃飯以外，他們更需要一個適合居住的環境。穀倉或寺廟能帶給人民安定的生活，私塾或書院能滿足他們求知的慾念；客棧、酒樓會是他們最喜歡的消遣場所，遊戲中總共有二十多種建築物，可滿足百姓的各項需求。偶而舉行個廟會活動來犒賞人民，他們對閣下將更加的忠誠。反之，若在上者採用高壓管治政策，不僅引起飢荒，更可能因而激起民憤，大失民心，以致遭受被驅逐的命運。

連橫、合縱、反間、戰略篇

在遊戲中，設計者為了讓玩者更能即時感受到「全即時策略遊戲」的樂趣，捨棄了一般回合制遊戲繁瑣的介面，進而採更直覺、體貼的操控設計。從資源控制、人力分配、物資買賣、建設程序、武器製造、招兵買馬‧‧‧‧等等內政經營都變得很容易控制，而同時玩者又必須指揮軍隊攻防作戰，雙管齊下的樂趣就可在這兒發現。其他在管理數個城的時候，還有分類檢視系統、管理不良的提示、內政警訊燈號的設計，好像軍師一樣，為玩者提供最好的情報。

締約同盟、宣戰、賄賂，都牽引國與國之間的微妙關係，或是合縱，或是連橫政策，甚至於逐個擊破，都可利用外交手腕，與對手來一場鬥智大賽。「間諜」是權謀運用的一大利器，潛伏在敵城內，便可對敵人的一舉一動瞭若指掌；當發現城中的房子莫名其妙地被燒掉，或士兵竟然陣前倒戈，不用多想，趕快進行反間諜工作罷！





正合奇勝、以迂為直、軍爭篇

就即時戰略而言，整軍出擊，速度及方便性皆是本遊戲的特點之一，包括武器生產、組成兵團、成軍、解散、武器補充、定點集結等，皆可選擇是否自動成形，所有物件皆以拖曳方式達成，亦所見即所得。玩者可設定部隊的行動AI，在警戒、攻擊、追捕時，能更聰明的作戰。而在操控部隊的巡邏守城、單兵突擊、整軍編組、排列陣形等功能，都大大提昇玩者的戰鬥能力！在城堡不斷的建設升級後，陸續有更優越的兵種產出，如水軍、戰車、鎧甲騎兵、戰斧、霹靂砲‧‧‧‧，讓戰爭更富變化性。在遊戲中的二十餘個兵種，均有其相剋屬性，善用兵種特性，奇襲、突圍、伏擊‧‧‧‧運用閣下掌中的兵法，玩弄對手於無形間！

在《橫世霸業》中，除了史實的人物戰役外，玩者亦可由35位角色中自立霸主，更有五種難易度選擇，三種劇本模式，近三十場戰役。從蠻荒到盛世，中原到大亞洲，綿延穿越高原、沙漠、草原、森林、雪地、海洋‧‧‧‧甚至烽火連天，期待玩者來平息這一場亂世風波。

TEXT：一輝

遊戲類型：策略
發行商：智冠科技
發售日期：10月
系統需求：WIN95／98

三國演義參








滾滾長江東逝水，此刻已是三度來

王道正宗的「三國」系列最新作

大眾注目之作《三國演義》第三代就快要推出了，姑且不論這個遊戲是否會如前兩代一樣不斷延遲推出日期或是出現有一些為人垢病的Bug，相信曾經為「三國」中人物與事物瘋狂的玩家們，也許真的很想知道，在本世紀各式各樣三國遊戲充斥市面之餘，號稱以最強卡士與最高費用製作的三國遊戲的始祖—「智冠科技」，究竟還能以什麼宣傳手法與遊戲方式，滿足日漸精明與要求日高的三國玩家FANS？




齊家、治國、平天下

首先，大家請完全忘記三國演義前幾代的印象，重新迎接一個新的三國時代！試想像，如果閣下生在三國亂世，你會以何種方法應付各種戰役與各式人等？三國中有沒有你最欣賞的人與及恨不能親手誅殺之人？如果有機會割據全中國，你又會選擇哪一個城市為閣下的大本營？此外，你可以一面與狡詐多計謀的敵人苦戰，一面不忘城池建設與外交貿易嗎？

「策略＋即時＋模擬＋育成」，完全組合各類遊戲優點，這就是《三國演義參》！在本作中，戰鬥與內政方面將更加詳細化與強化，玩者可以選擇三國中人物或自創武將上場打理內政、掌控戰爭。本遊戲的內政以即時與DIY的方式，如不建設就無法生產、不生產就無法強大、不強大就無法出城去攻城掠地、可說是完全滿足了玩家的個人野心，基本上內政為戰爭之本，玩者必須先齊家、治國，始能逐步平定天下！



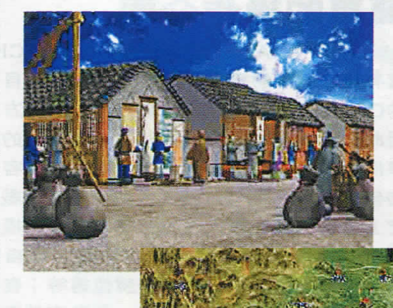
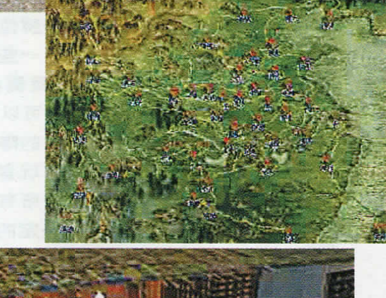
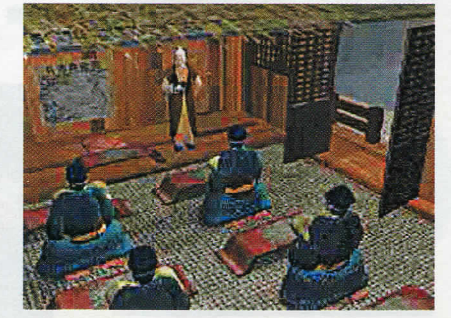
多樣變化的用兵之法

攻城與「養」城，可算是本遊戲中的一大重點，如何交互運用各兵種攻下擁有不同性格守城將的城池，如何管理養成一座新興的城池，使其人口成長、倉廩豐足、教育普及、兵強馬壯‧‧‧‧這些都是玩者必須傷腦筋的地方。而透過城池的成長與衰敗，你看得到建築物的昇級、增加，還有動畫表現目前建築物的工作情況。而戰爭方面則是以真實之情況為主，並以回合制進行，主要目的是讓玩者有足夠的思考時間與行軍佈陣的安排、除了真實的晝夜時間，還搭配上不同的季節與天氣變化，再加上地形上的掩蔽影響與兵種之運用、奇術與謀略雙管齊下，形成了比以往各三國遊戲還多出很多的戰術用法。例如：玩者可以施下火計，再以奇術中的「颼風之術」，讓火舌直燒敵軍部隊千里；你又可以誘敵至水邊，作法下雨，再以「水潦之計」大淹敵軍！而當中許多謀略與法術，皆是三國中有名或曾用過的。

此外，本作中敵軍的AI提高了不少，於戰鬥中敵軍可以依我方的動作判斷對應的戰術或立時做出回應。除了我方可以設陷阱、埋地雷，敵人也會使用同樣技倆！本作的兵種基本上全為陸上部隊，計有騎兵系、弩箭系、步兵系、器械系，各系又細分為刀斧兵、長矛兵、藤甲兵、連弩兵、強弩兵、輕騎兵、鐵騎兵等，不同的兵種，必須由不同的功能建築物生產。每座皆戰場考據事件發生當地地形，有丘陵地帶、高山天險、平原、森林等，不同地形有不同的戰略運用與影響。於戰鬥中除了可以地、水、石計進行落石、路阻、地道等攻擊，還可以使用激將計與內鬨、詐死、空城等計，並可以在不同天候下施展天變、風變、落雷、妖術等奇術，讓戰場天候變化，使戰情逆轉。其中值得一提的是，每個兵團都可以組成不同的陣形前進，並可以發揮雙倍的攻擊力，此外戰鬥中還有遇橋築橋、車毀修車、城門壞了立即修復的功能。

忠於原著的設定

由於《三國演義參》是取得大陸中央電視台最經典最寫實的三國劇集完全授權，故其中人物的造型將會完全依照電視上所看到的一樣，並請到全世界所有三國人物造型的始祖畫家—秦雲海先生親自繪畫遊戲中的事件插畫。「據說」遊戲即將在秋天上市，這些粗淺的遊戲特色一定不能滿足你罷？各位玩家還是等待遊戲的上市罷。（←相信不會延期罷？）

TEXT：一輝

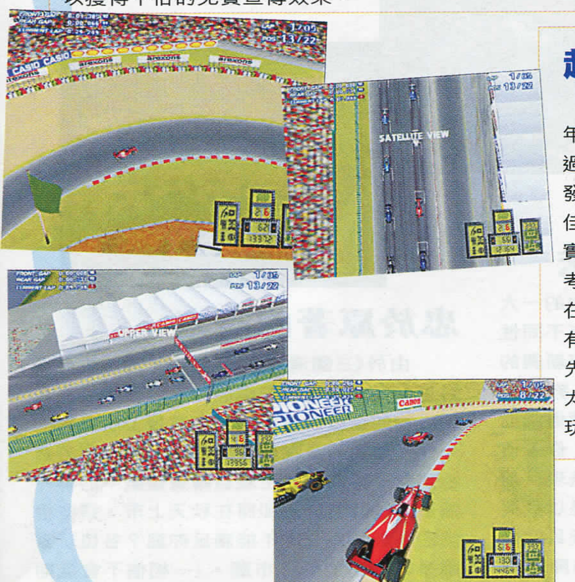
OFFICIAL FORMULA ONE RACING
冇人可以超越我前面！

遊戲類型：賽車
發行商：EIDOS
發售日期：發售中
系統需求：WIN95／98

最受歡迎的F1賽車遊戲再度登場

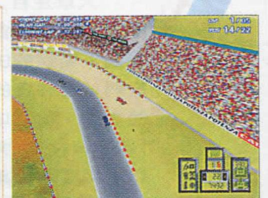
大家知道在電腦遊戲界中那一種的賽車種類最為流行？相信許多人早已知道正確答案，那便是F1賽車（Formula One）。事實上，F1賽車會有如此受歡迎的程度，並不是太難讓人理解的。首先，從電視上便可以獲得許多豐富的相關訊息，因此大家對它已有一定程度的認識；其次，由於得到F1方程式賽車協會的幫助，使得遊戲設計者往往相當容易能夠取得必要的資訊。最後，透過F1方程式賽車的盛名，設計公司幾乎不用花費太多的腦筋，便可以獲得不俗的免費宣傳效果。

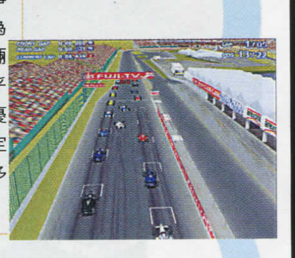




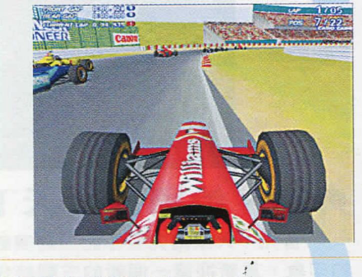
超逼真的賽車遊戲

雖然F1賽車在電腦遊戲界早已有多年的歷史，但是近年來陸陸續續推出的相關產品仍不少，其最主要的原因在於過去所發行的遊戲仍舊有許多的改善空間。例如EIDOS即將發行的《OFFICIAL FORMULA ONE RACING》即是一個最佳例子。如果玩者的觀察力夠敏銳的話，將可以發現一個事實：過去的賽車遊戲中，通常均以講求模擬過程的真實度為考慮的優先條件，例如車輛的調整、賽車場地的設定、車輛在行駛時所會發生的各種狀況等。然而，最近的大趨勢似乎有所轉變，通常已轉而至朝操控容易，以及講究速度感為優先條件。這或許是因為講求逼真的模擬遊戲，通常由於設定太仔細，以致遊戲變得太複雜太難掌握，往往固而令到許多玩者望而生畏。



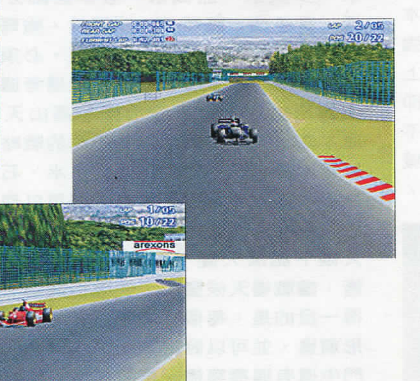






簡單的操作介面

《OFFICIAL FORMULA ONE RACING》擁有相當簡易的操作方法，這包括了一目了然的OPTION，以及相當容易上手的操控方式。因此，玩者可以在很短的時間玩者所有的賽前準備工作，同時使用掌上型搖桿便可從容不迫的參加世界級的F1方程式大賽車。在遊戲的設定上，為了輔助剛入門的初學者，遊戲提供了多種輔助駕駛的功能，例如過彎時會自動減速、駛出跑道時車身會自動歸位等等；在所有的功能全開的狀況下，除了一些難度較高的彎道之外，玩者應該可以很輕鬆的就能駕駛車子。在進行遊戲之前，玩者可以先從眾多的F1賽車車隊中，選擇喜歡加入的隊伍，這個選擇將會影響日後進行比賽時，玩者所操控的車輛的外觀及性能。另外，由於所有的車隊都是根據F1大賽車的官方資料所設定的，因此擁有相當的真實度，相信各F1迷必定感到歡喜。





享受超速快感！！

除了簡便的操作方式以外，在進行比賽時，眾多的HOT KEY亦讓玩者可以隨意的切換比賽視點，在畫面上顯示排名、跑道，以及車輛本身的相關資訊外，還可以重播精彩鏡頭。本遊戲和其他賽車遊戲比較不一樣的地方在於其主要所採用的視點是以外部視點為主：包括了衛星視點、多種攝影機視點等等。當然，玩者也可以透過駕駛座視點進行遊戲。另外，本遊戲還提供了多重視窗顯示的功能，讓玩者可以在畫面上獲得後照鏡影像，以及一些即時轉播的資訊。在圖形的顯示方面，本作支援多種3D加速卡，以及多種解析度。在3Dfx的環境之下，遊戲將可以得到相當流暢的效果。此外，這遊戲最讓人稱讚的是賽車平滑的外觀，以及車身上的塗裝。從許多的細節部分將可以發現，本作是一套以講求賽車速度快感為主的遊戲，故玩者大可將繁瑣的賽車設定拋之腦後，專心的享受賽車所帶來的樂趣。

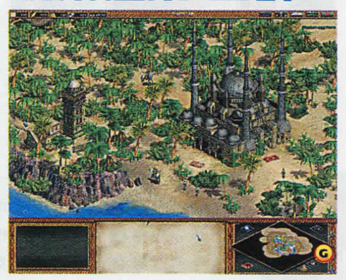
TEXT：一輝

GAMESPOT PREVIEW

AGE of EMPIRES II THE AGE OF KINGS

微軟勁作回歸！

遊戲類型：SLG
發行商：MICROSOFT
發售日期：未定
系統需求：WIN95／98



先同你歷史重溫

猶記得當初業界巨人微軟（MICROSOFT）宣佈進軍遊戲界之際，業界中人普遍也投以懷疑的眼光，心中質疑就算強如MICROSOFT也未必能在競爭激烈的遊戲軟件市場中站穩腳，何況是從那些資深的遊戲廠商手上分一杯羹？然而，事實証明大家的估計是有所錯誤的，有誰料到微軟僅憑一隻以中古世紀為背景的即時戰略遊戲-《AGE OF EMPIRE》旋即一砲而紅，不僅令一眾玩家改投旗下，更重要是奠定了微軟在遊戲軟件市場中的「江湖地位」。之後，廠商又推出了其資料片《AGE OF EMPIRE EXPENSION: THE RISE OF ROME》，結果也是同樣大受歡迎；其後不久，廠商又宣佈會推出其續篇《AGE OF EMPIRE 2》，經過多個月密鑼緊鼓的製作策劃，廠方最近公佈不少有關《AGE OF EMPIRE 2》的消息，講多無謂，現在就讓我們一起進入續篇的世界。



續篇的九大勢力

在《AGE OF EMPIRE 2》中共有九個民族或勢力可供玩者進行角逐，除了一般較大家熟悉的中國及日本等國家外，遊戲中還有薩拉森及條頓等古老民族，讓玩者可以自由選擇不同國家，在遊戲的世界內與其它勢力一起逐鹿天下。

另外，在本作中，玩者可以選擇的「時代」也可分作四個等級，它們分別是「DARK AGE」（黑暗時代）、「MIDDLE AGE」（中古時代）、「FEUDAL AGE」（封建時代）及「IMPERIAL AGE」（帝權時代），每個「時代」也有不同難度，適合不同程度的玩家。同時，遊戲中每個「時代」能研究發展的科技與前作也是有所不同，例如在「IMPERIAL AGE」中，國家所擁有研究的化學科技（CHEMISTRY），足以發展為一支擁有強勁威力的火炮部隊，這些亦是前作所沒有的。

除此之外，遊戲中所能擁有部隊人數的上限也增至200多人，然而，人數太多可能會拖慢了電腦運算速度，若玩者的RAM不夠，甚至會出現HANG機的情況！



新加入的國王PK賽

本作中加入了不少新模式，而上述的「國王PK賽」其實亦即是「REGICIDE模式」，玩法是每個勢力一開始已擁有兩個城堡、兩個國王（←形像與前作雷射兵相若，但頭上則有代表該勢力的皇冠標誌作記號）及十個村民，而資源方面則有木材500、食物500及石頭150。目的當然是擊倒其它勢力的國王，只要兩個國王均被擊倒，該勢力便會宣佈失敗，然而，國王是可以躲進城堡之中，這點則與國際象棋的特殊規例有點相似。由於城堡擁有相當強的攻防能力，故通常也到了封建時期才可以打造攻城器縣，此外，錢對於攻城是十分重要，偏偏玩者在開始時窮得要命，故必須儘量開採金礦，以增加自己的（金錢）勢力。

資源的變動

在本作的資源收集方面，原本的穀倉及儲藏窖取消了，取而代之是磨坊、採礦場及伐木場三種建物，分別用作收集食物、金礦及木材等資源，每種建物還可研發相對應的開採技術，讓玩家可以更有效地收集資源。

此外，在魚農方面，本作的村民一開始已可耕種，然而只有一個村民可以收割；在海上方面，除了一般捕魚方法，本作還可建造漁場（FISH TRAP），好處是可自行回復擁有的獲魚量，但每個漁場只有一個漁船可使用。

最後，本作十分注重資源分配，透過貿易，各種資源也得以分配在最好位置。其中，本集最大特色是可建立馬車（TRADE CART）及船（COG），透過此交通工具穿梭各港口，並依其路程來衡量獲得金錢的數量，可說是最有效的分配資源方法。







撰文者：山寺良牙

あすに恋して～Prime Beat Planet～

為明日戀愛吧！(譯名)

製造商：Unbalance
發售日：予定11月發售
價格：未定
類別：AVG
系統需求：Windows 95／98

在上期的「腦情組」曾簡單的提及過這遊戲，而今次終於有更多新資料到手，而名稱亦決定為《為明日戀愛吧！～Prime Beat Planet～》，不如便借機為此遊戲作出比較詳盡少少的介紹。



遊戲本身是Unbalance與另一間著名遊戲開發商Family Soft合作開發的，故事說主角在小孩曾經因雙親工作的關係而離開所住的地方，後來到主角差不多到主角是高中生時，同樣因雙親工作關係而回到舊地，當然是再度遇上以前青梅竹馬的女孩、表妹和其他以前的朋友，而遊戲的主故事部份亦由這個重聚開始。



遊戲中出場的女孩竟達13人之多，而今次只是公佈了當中四人的資料，每一位也有她其獨特的性格，究竟玩者會與她們開展一個怎樣的戀愛故事，就得看玩者的表現了！

四位初公佈女孩之資料

坂本水葉

性格屬於向前看、經常開朗的女孩，所屬網球學會，同時亦是學年委員長，十分喜歡關懷別人，就算是有人要拜託也不會覺時討厭；反而自己有煩惱的事時，則經常一人抱上身，不讓別人知道；興趣是洗衣服與相機。



福沢花梨

擁有十分高的社交性，不過自尊心亦很強，對於她所作的思考與行動有十分自信的女孩；可是當她獨處的時候，便經常擺出了寂莫的表情。以前玩網球時曾與木葉作過拍擋，但不知為何現在則經常吵架；興趣是網球和鋼琴。

坂本木葉

性格比較屈強的一類，就算是對於在學校的朋友也是不能真誠地交往，從中學時候開始練習網球，而且擁有在全國大會中出場的實績，不過到現在則不常於網球學會中出現；興趣是調校電單車與散步。

大村鈴

是主角的表妹，可是由於從小時便染病，故經常要出入大醫院，同時亦因此在主角家中住下，雖然是染著病，但她從不會擺出灰暗一面，反而保持著天真開朗的一面，興趣是自製電腦(自行買配件來安裝)。

遊戲最大的特色，就是採用了一個名為「話題」的新系統，令遊戲變得更具生活化，比方說，在與女孩約會或是在街上遇上她們與其談話時，便會出現話題，其後當交情越來越深時，可以所說的話題數目便會增多，一路進展下去的話，更有可能出現一些比較個人的話題出現，說不定連女孩只向喜歡的人所說的秘密也會從中聽得到：另外除了話題外，少不了的便是特別事件，除了有特別條件才會出現的事件外，也有些一般事件會出現，例如：祭典、生日……等。

Little Which Rennet

撰文者：山寺良牙

製造商：工畫堂Studio
發售日：9月23日
價格：8800日圓
類別：SLG＋AVG
系統需求：Windows 95／98

有否覺得這遊戲的名字頗熟悉呢？記不起？那就讓本人寫出答案吧！其實今作《Little Which Rennet》就是《Little Which Pulfet～黑貓魔法店～》的繼編，而主角當然亦會有所改變，今作的主角就是前作不服輸的對手，自稱「天才魔法使」的Rennet。







故事上當然亦是有所改變，可說是前作的外傳故事，今次則是說到Rennet在某次實驗中弄壞了她父親最喜愛的壺「天鵝之淚」，於是便要令她妹妹Cocotte所開設的店舖「Smile魔法店」的營業額增加，並且要在半年內賺回50萬元的超高額修理費：除了要賺錢外，平日也要到處去找尋做藥品用的材料、上魔法學校和打理店舖。







至於遊戲系統方面，基本上與前作是沒有任何改變的，不過以本遊戲為中心的魔法道具、材料的種類，以至收集和製成的方法將會有所加強；而且前作的人物在今作亦會有不少的特別事件出現，有玩過前作的玩家，今作更不容錯過。











夏色Celebration

撰文者：山寺良牙

製造商：HuneX
發售日：9月23日
價格：7800日圓
類別：AVG（15以上推獎）
系統需求：Windows 95／98

遊戲故事發生於主角高中三年級的最後一個暑假內，主角在該段期間穿梭於學校、街上與兼職地點，而認識了不同的女孩，其後在交到女朋友後，父親突然要主角回到故鄉的實家，並說那處有未婚妻等著主角，那主角會選擇只是被單戀的未婚妻定還是自己喜歡的女孩呢？











遊戲的期間是8月的一個月內，進行方式是一邊過著快樂的暑假中遇上可愛的女孩們，通過與她們交談，經過特別事件的發展從而增加好感度，最後取得真實的愛情就是這個遊戲最終目的。



遊戲中出場的女孩

這個遊戲的系統與以往的冒險式戀愛育成遊戲差不多，不過最大特色是女孩的性格會有不同的變化，究竟是甚麼變化呢？在每次完成遊戲後再重新（由頭）玩時，女孩們的性格是會有少許的變化，即是說若在第一次玩時該女孩屬於文靜性格的話，在玩第二次時，她有可能變成活潑開朗的性格也說不定，當然有這樣變化的話，連攻略方法也會有所不同；不單只是女孩們有所變化，就是街上的事物亦會有所變化，例如第一次玩時會出現的地方，在第二次玩時有可能不會出現。亦即是說要將所有女孩也攻略的話，是會有無限種的方法，所以想比較容易得到心儀女孩的芳心的話，便得十分留意談話時的對白。

Refrain Dream

撰文者：山寺良牙



一個新的品牌「美遊」的首個作品，故事說主角原本在現實世界想向他的青梅竹馬女孩下川結美表白，可是就在此時突然說出一些古怪說話並留下介指後，便失了蹤，後來主角妝一位認識的靈媒談過後，她便將書與公仔交給主角，其後主角在看這本書時太倦而睡著並進入夢的世界，在夢的世界內遇上不同的女孩，而她們會委託主角去尋找藏有不可思議的力量的介指，而主角的目的，當然是要在世界中，將該介指的6件碎片尋回，至於尋回的過程是要解決年齡與性格完全不同的六位女孩的煩惱後，便能取得介指的碎片。在遊戲中玩者會有不同的選擇影響到遊戲進展，而選擇某些選項更可以令主角取得能量，儲得後便能在難局中用魔法來解決事件，當然選擇項亦會影響到女孩對主角的好感度。

製造商：美遊
發售日：10月15日
價格：未定
類別：AVG（18禁）
系統需求：Windows 95／98

飛鳥120% Return

撰文者：山寺良牙













在PlayStation上也算是響負盛名美少女格鬥遊戲——《飛鳥120%》，現在由原開發廠商Family Soft將遊戲移植至電腦（Windows）上，並命名為《飛鳥１２０％Return》。遊戲基本上可說是完全移植PlayStation版，無論是故事以至操作方法也是，不知若是用鍵盤來玩的話會有怎樣的效果呢？唯一的不同就只有畫質方面，以電腦遊戲來說，當然是要做到最好的畫質，但會有怎樣的效果，相信要買回來安裝後才會知了！











キャシイ ワイルド　北条虎美　古舘伊知子　川崎忍　御手洗清子　大久保久美
屋ヶ谷鉄子　小和田奈々　新堂源一郎　新堂環　豊田可莉奈　山崎竜子

製造商：Family Soft
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：FIG
系統需求：Windows 95／98

TEXT：悟空



BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

完全爆機攻略(第一回)



操作方法

十字掣/ANALOG：角色移動
□掣：決定/攻擊
○掣：決定/攻擊
×掣：奔跑/取消
△掣：開啟地圖
L1掣：瞄準目標轉換
L2掣：沒用途
R1掣：舉槍向敵人瞄準
R2掣：舉槍敵人或何物件瞄準

特殊操作

奔跑	↓+×
180度向後回轉	後退中按×
緊急回避	敵人攻擊瞬間R1、R2同按或按R1、R2作舉槍動作時按決定掣

序曲

假若人們有站起來面對的勇氣，相信這只會是一個平常的九月

雖然這是一個走向滅亡的選擇，但仍沒有人膽敢反抗UMBRELLA

相信這就是報應，一切已經太遲了

當命運之輪開始轉動時，不論任何人都不能再將它停下來

最後的九月開始在過去，然而、明白這一點的就只有我……

001
002
003
004
005
006
007
008
009
010
011
012
013
014
025
026
027
028

編號	名稱	編號	名稱
001	倉庫	023	S.T.A.R.S.辦公室前走廊
002	倉庫辦公室	024	S.T.A.R.S.辦公室
003	倉庫前通道	025	商店街後街
004	大街	026	商店街後街2
005	Y字路	027	停車場前通道
006	地面店舖型樓宇前街	028	停車場
007	酒吧JACK	029	停車場辦公室
008	時裝店	030	高級酒店前通道
009	垃圾棄置街	031	建築現場
010	警員全滅路	032	餐廳前通道
011	垃圾路	033	餐廳後T字路
012	後街儲物室	034	商店街儲物室
013	警署正門前通道	035	餐廳
014	警署正門	036	市政府大樓前通路
015	警署大堂	037	市政府大樓
016	西翼辦公室	038	報館大廈1F
017	押收品倉庫	039	報館大廈3F
018	黑房前走廊	040	泵設施前通道
019	會議室前走廊	041	記念碑前通道
020	作戰會議室	042	電車總站
021	警署黑房	043	電車
022	石像之走廊		

最後反擊

畫面映着兩部軍用直升機，正在接近RACCOON市的上空，而在RACCOON市內，不斷有市民變成喪屍，並向其他仍未變成喪屍的人類襲擊，RACCOON市警「R.P.D.」全員出動，嚴陣以待一班正步步進迫的喪屍。停在大廈天台的直升機，放下一班該是訓練有素的特種部隊。但是，相比之下，和喪屍的數目相差實在太遠了。

R.P.D.開火迎擊迫近的喪屍，在強大火力下，部份喪屍被打倒，有的被擊退，但喪屍的數目實在太多，R.P.D.的防線已經開始崩潰……

另一方面，從直升機降下的部隊亦受到喪屍的襲擊，他們舉槍還擊，但……面對似乎是打不死的喪屍，他們瘋狂地開火，仍然難逃一死……

整個RACCOON市，已再沒有生還者剩下……

逃亡開始



遊戲開始時JILL會隨着一座大廈爆炸時的爆風跳出來，而身後的爆炸現場亦有人跟着JILL走出來，不過這些並不是普通的人，而是已經變成了「喪屍」的死人！雖然眼前的喪屍只有兩隻，但是手上的道具除了一支手槍及子彈15發外便沒有其他道具，所以向前行來避開兩位喪屍先生會比較實際。在爬過路障以為避過剛才的喪屍時，在JILL四周出現了一班比之前數目更多的喪屍群，正向着JILL擁過來，眼見已經沒路可逃，難道真的命喪於此？總算天無絕人之路，



就在喪屍們準備開餐的一刻，JILL發現身後有一度鐵門，眼見這唯一的逃生機會，便出盡九牛二虎之力撞向鐵門，終於在最後一刻將鐵門撞開，走進後巷中，得以保住性命。

鏡頭一轉，來到RACCOON市DOWNTOWN一個小型貨倉內，這裏除了JILL外還有一位大叔，JILL打算與大叔一起離開RACCOON市，但那人說寧可餓死也不願給外面的喪屍吃掉，說罷便走到貨櫃內將門鎖上，JILL沒有辦法勸籲那大叔與她一起逃走，只好獨個兒離開。



這時JILL正身處在地圖001的「倉庫」中，玩者先走到盡頭，盡頭有一個夾萬，裏面放了一份「手槍子彈(ハンドガン)」，而在夾萬附近的紙皮箱上可以找到一支「急救噴劑(救急スプレー)」。因為倉庫的門現時是鎖着的，所以應先走到樓上002的「倉庫辦公室」，在這裏放着一個供裝卸道具用的異次元箱，及SAVE用的打字機，玩者可在房門邊的牆上找到「倉庫之鍵(倉庫のカギ)」，在打字機旁亦有一份SAVE用的「色帶(インクリボン)」，另外在房中的儲物櫃內會找到今集的新道具「彈藥粉A(ガンパウダーA)」，彈藥粉的用法是可以直接或經混合後再和一開始已有的道具「上彈工具(リロードツール)」進行組合，就可以製成各種槍械的彈藥。

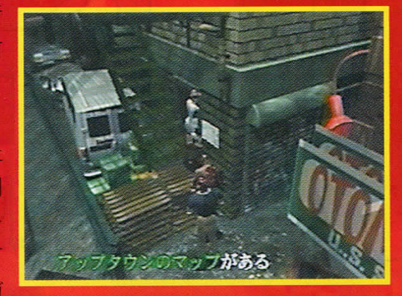


用「倉庫之鍵」打開到003「倉庫前通道」的門，而「倉庫之鍵」在使用用後而再沒有用途，可按照電腦的指示棄掉。

在「倉庫前通道」沒有任何敵人或道具，沿路去到004「大街」，這處和



「倉庫前通道」一樣都是沒甚麼道具可以得到，不過喪屍倒有不少，所以筆者建議大家應走進005「Y字路」，進入後一直向前行，途中會看見一扇門，當正想上前調查時，突然有人從門後衝出來向着另一方向逃去，雖然看不清衝出來的人是誰，但相信應該是畢特。隨了畢特，跟着他的還有一群喪屍，將喪屍群解決後沿他們走出來的地方走去，會來到地下室，在內裏會發現一名警員屍體，調查屍體可取得「散彈槍(ショットガン)」，在身後的木架上亦可取得「打火機用電油(ライターオイル)」，之後便可離開。離開地下室後，向對面的小路走去，在沿途會發現兩株「綠色藥草」，跟着一直向前走，會來到006「地面店舖型樓宇前街」，這裏分別開設了007「酒吧JACK」和008「時裝店」，不過這時酒吧的門被反鎖，時裝店亦要特別的鎖匙才可以打開，所以暫時不用理會，之後先走去分叉路的左邊，爬上箱子後可取得「UPTOWN之地圖(アップタウンのマップ)」，在鐵梯下更可找到兩株「綠色藥草」。



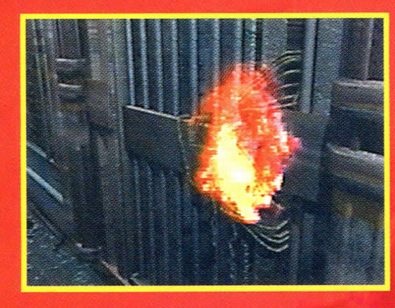


推開另一邊的門，來到009「垃圾棄置街」，當走到中央區域時，會看見剛才從地下室走出來的那人走向007「酒吧JACK」方向，解決眼前兩隻喪屍後便追上去，在酒吧內終於見到那人，這人果然是S.T.A.R.S.成員之一的畢特，不過他正在與一隻喪屍戰鬥中，玩者應先助他解決這喪屍，解決喪屍後JILL便和畢特展開對話，經過一段簡短的對話後，畢特便打

算離開，在畢特走到酒吧門前準備離開時，邊行邊說：「早知就不加入甚麼S.T.A.R.S.！」畢特說完這句耐人尋味的話便離開了酒吧。



在酒吧的公眾電話前找到一個「打火機(ライター)」，不過內裏的電油早已用光，在酒吧的櫃台上會亦找到一張「時鐘塔的明信片(時計塔の絵葉書)」，另外在收銀機旁邊亦會找到一份「手槍子彈」。之後向「垃圾棄置街」另一條分叉路走，去到010「警員全滅路」，街如其名，這裏有一大班已變成喪屍的警察，正衝破路障向着玩者逐漸迫近，如果想一隻一隻去解決他們，相信會非常花時間及子彈，對取得高遊戲等級並不化算，可幸的是在這裏有一個油桶，只要站好一定距離，待喪屍接近油桶時開槍令油桶爆炸，應可將大部份喪屍消滅，之後再將餘下的消滅便可繼續前進，在通道盡頭的屍體旁可找到兩株「紅色藥草」，另外調查地上的屍體會找到一張「照片A」。



在通道中央有一條路可通往011「垃圾路」的門，但是門鎖被麻繩纏繞着，這時玩者將之前找到的「打火機」及「打火機用電油」組合，打火機便可再次使用，之後向着門鎖使用打火機便可將麻繩燒斷進入「垃圾路」。



「垃圾路」原本是可通往左右兩邊的，不過左邊的通道這時因為發生火警引致通道起火，暫時不能通過，玩者現時只可向右邊前進，正當JILL走到通道中央時，通道左右兩旁突然撲出數隻「喪屍犬」，將喪屍犬解決後進入通道中央的012「後街儲物室」，內裏放着「彈藥粉A」及「彈藥粉B」，取得後可離開。經過「垃圾路」後會來到013「警署正門前通道」，在街的右下方有一扇鎖上了的門，需要用一些簡單的「開鎖鐵線」才能打開，所以暫時唯有向014「警署正門」前進。當JILL進入警署正門後正想進入警署時，身後的鐵閘突然打開，原來是畢特，他滿身鮮血走進來，當JILL想問畢特究竟發生甚麼事時，一頭身穿黑色長袍、身高超過7呎的巨型怪物突然出現在JILL和畢特之間，(相信各位讀者都知道這隻怪物就是奉UMBRELLA之命來將S.T.A.R.S.所有成員通通殺掉的生化殺手——「NEMESIS追跡者」！！)JILL還未清楚知道發生甚麼事時，追跡者已一手捉起畢特，跟着一條長長的觸手便刺穿了畢特的頭顱，畢特當場一命嗚呼，而追跡者在解決了畢特後，下一個目標就是同樣都是S.T.A.R.S.成員的JILL！





這時遊戲就會進入LIFE SELECTION這個新增的情節選擇系統，這時玩者會出現兩個選擇，第一個是「與殺死畢特的入侵者對決(ブラッドを殺した侵入者)」，或是「逃進警署內(警察署内へ逃げ込む)」玩者要在短時間內作出判決，因為這個LIFE SELECTION是有時間限制的，如玩者的限定時間內還未作出決定，便會由電腦幫玩者決定情節，由於還未清楚知道敵人的底細，所以現時不應與敵人開戰，故筆者選擇了第二個選擇「逃進警署內」，選擇後JILL便會立即逃進015「警署大堂」，暫時避過追跡者的襲擊。



進入「警署大堂」後，假若JILL是在受傷狀態或有多餘的空格時，可先取下在門右邊的3株「綠色藥草」，之後走到中間的詢問處，在這裏可取得一份「手槍子彈」和「警署之地圖(警察署後のマップ)」，如有需要的話可作一次SAVE，在詢問處內的是控制警署內保安系統的電腦，不過就必須要有「S.T.A.R.S.卡(S.T.A.R.S.カード)」才可啟動操作。跟着進入唯一可打開的門到達016「西翼辦公室」，先將辦公室內的喪屍解決，之後在房間內可取得「馬田之報告書」，從另一扇門離開去到017「押收品倉庫」，進入倉庫後可在右手邊的儲物櫃會找到一粒「藍色寶石(青い宝石)」，而另外一邊的儲物櫃因為安裝了密碼鎖而暫時不能打開，可以等知道密碼後才回來打開。

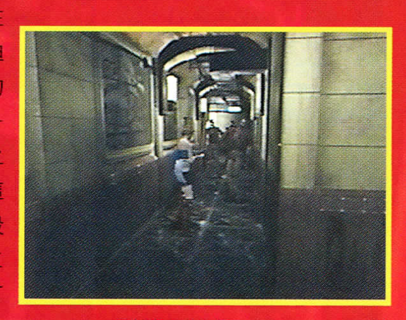


跟着從另一扇門來到018「黑房前走廊」，經019「會議室前走廊」到達020「作戰會議室」，在演講台旁邊可找到「S.T.A.R.S.卡」，之後可離開回到015「警署大堂」，利用剛才取得的「S.T.A.R.S.卡」啟動電腦，可從電腦中得知017「押收品倉庫」內那個需要密碼的儲物櫃，順帶一提，這個密碼並不是固定的，玩家下次取得的密碼可能已經變成另一個數字，所以每一次遊戲都必定要取得「S.T.A.R.S.卡」啟動電腦來取得密碼。再次去到「押收品倉庫」，用先前取得的密碼打





開上了鎖的儲物櫃，在內裏可取得一條可打開S.T.A.R.S.房間的「刻有紋章的鎖匙(紋章の入ったカギ)」，之後回到018「黑房前走廊」上樓梯到達2樓，但在這之前玩者可先到樓梯底下的021「警署黑房」，這裏放着一個異次元箱及SAVE打字機，在桌面上取得「色帶」和「迪比特的備忘」，在牆邊的儲物櫃內有「彈藥粉A」一份。來到2樓022「石像之走廊」，和上集不同，這裏的石像並沒有像2集般拿着寶石，有的只是兩三隻喪屍，解決他們後便可到達023「S.T.A.R.S.辦公室前走廊」，利用手上的鎖匙打開024「S.T.A.R.S.辦公室」的門，打開後鎖匙可棄掉，先在門邊的FAX機會發現一份「來自肯特槍店的FAX」，房屋中央的桌面上會找到「開鎖鐵線(キーピック)」，在後方的桌上會找到一份「手槍子彈」，在附近的一個袋中可取得一支「急救噴劑」；另外在儲物櫃中可得到「麥林手槍」或「榴彈發射器」兩種武器其中一種。當JILL打算離開房間時，房中的通訊器突然收到一段一個自稱叫卡羅斯的男子要求增援的通訊，之後便可離開，在「S.T.A.R.S.辦公室前走廊」的盡頭可找到兩株一大一細的「紅色藥草」，之後離開，就在走到「黑房前走廊」時，追跡者突然破窗而入，而且手上更持有一支「飛彈發射器」，單看武器的火力已經肯定不能硬碰，還是逃走比較安全，不停避開追跡者的攻擊回到015「警署大堂」離開警署(除非回到「警署大堂」，否則追跡者是會不停追着JILL的)。









回到013「警署正門前通道」，去到先前說過在右下方一扇鎖上了的門，利用「開鎖鐵線」打開通往025「商店街後街」的通道，調查路上那名屍體會找到一份「手槍子彈」和「傭兵之日記」，之後沿路來到026「商店街後街2」，在右邊盡頭處有一條滅火喉，有了它相信可以救熄在011「垃圾路」的火，不過滅火喉暫時被固定在牆上，需要找到指定工具才可以將它拆下來，而另一邊近門位置放了2株「藍色藥草」，可在中毒時拿來解毒。繼續前進會來到027「停車場前」，先解決在這裏看守着的三頭喪屍犬，在街尾的屍體可找到「手槍子彈」一份。



跟着就會來到028「停車場」，在這裏亦有數頭喪屍犬在駐守，解決後在轉角處調查第一部私家車可取得一條「電線(電力ケーブル)」，在「停車場盡頭」種有大「藍色藥草」一盆，進入029「停車場辦公室」，取走箱上的「手槍子彈」和儲物櫃上的色帶，有需要作一次SAVE後便可離開。





離開「停車場辦公室」走到030「高級酒店前通道」，在這裏亦有數頭喪屍犬，解決後繼續前進到正在建造高級酒店的031「建築現場」，在入口旁邊會找到「DOWNTOWN之地圖(ダウンタウンのマップ)」，當玩者去到通道中央的分叉路口時，突然有一頭「巨型跳蚤」從上方跳下來，這敵人的名字叫「DRAINDEIMOS」，喜歡從高空跳下作出攻擊，這時用槍將吊在上方的建築材料射下來，將「DRAINDEIMOS」解決後調查地上的屍體可取得一份「彈藥粉A」。



跟着去到032「餐廳前通道」，如果沒有「開鎖鐵線」在身上的話，就先去033「餐廳後T字路」，可以從餐廳後門進入餐廳內，不過在這時可先進入034「商店街儲物室」整頓身上裝備及進行SAVE，在入口旁邊會找到一支「生銹手柄(さびたクランク)」，最後取了在架上的「散彈」後便可離開進入035「餐廳」。從後門進入餐廳會看到一櫃，利用「開鎖鐵線」打開後取得一支「火鈎棒(火かき棒)」，另外可在餐廳的餐桌上取得一份「CITYGUIDE」，之後利用火鈎棒





打開餐廳廚房地上的下水道入口，這時遊戲中另一重要人物「卡羅斯」會出現在JILL面前，經過一段對話後附近傳來一陣叫聲，聲音原來是來自追跡者的怒吼，這時遊戲會再度進入LIFE SELECTION部份，有兩個選擇，第一個是「逃進下水道(地下へ逃げ込む)」，第二個是「躲在食堂中(食堂へ隠れる)」，筆者的選擇是「逃進下水道」，但之後又走





回餐廳食堂中，但走回食堂的話便需要與追跡者戰鬥，幾經辛苦終於戰勝了追跡者，之後可從他身上取得「EAGLE配件A」，離開餐廳後JILL便會出現與卡羅斯的對話，內容大致上是JILL想從卡羅斯身上打探一上關於UMBRELLA的事・・・

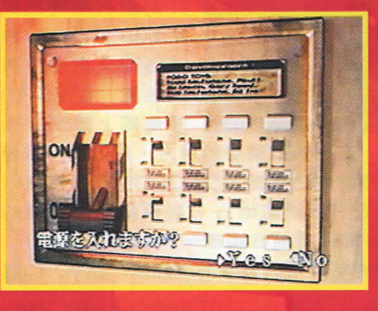
對話之後卡羅斯便離開，現在玩者可調查一下「餐廳前通道」的水池，在池邊會發現兩株「綠色藥草」，牆上則有一個看似起來像一個書型的空間，而且還寫着「給與知識」幾個字，在牆的另一邊放了一個「青銅製之指南針(ブロンズ製の羅針盤)」，如果將之取下便立刻有水柱射出令JILL不能離開，所以只好暫且不理將它放回原處。



跟着來到036「市政府大樓前通路」，但因037「市政府大樓」門前的寶石時鐘缺少了兩粒寶石而無法開啟，所以暫將此放下不理。

沿「市政府大樓前通路」另一邊可以去到038





「報館大廈1F」，進入後先將電話亭右邊的色帶取下，再取走左邊的「急救噴劑」，再在另一邊的自動售賣機上取得「照片B」，跟着再將房中間的鐵梯推到自動售賣機旁，之後爬上去將防火閘的開關開動，之後沿樓梯向上走去到039「報館大廈3F」，將內裏的喪屍解決後在桌面會取得「綠色寶石(緑の宝石)」，進入內裏取走兩份「彈藥粉A」，再在取得寶石桌對面的桌上取得「照片C」，最後取走房間盡頭的「報紙記者之手記」便可離開。

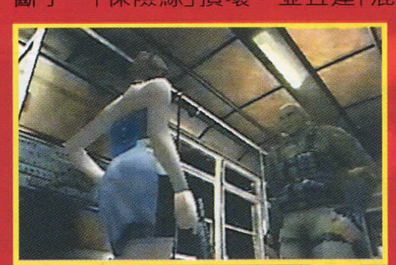


回到036「市政府大樓前通路」，將兩粒寶石放回門前的寶石時鐘，037「市政府大樓」的門終於打開，進入後先向左邊方向邊殺邊前進到040「泵設施前通道」，進入後繼續前進到達041「記念碑前通道」，在路邊的轉角處取得2株「綠色藥草」，之後繼續前進便會來到042「電車總站」。



來到電車站時已看見數頭喪屍犬，這時立即按R2將油罐將牠們一次過消滅，跟着調查門邊的屍體取得一份「散彈」，之後爬過路障再將最後一隻喪屍犬解決後便可進入043「電車」中。

進入電車後首先調查車尾，會找到一份「鐵道技工之備忘」，另外亦發現到這電車的「電線」斷了、「保險絲」損壞，並且連「混合機油」也用乾，當JILL想繼續調查電車其他部份時，一名頭髮雪白、身穿軍服的男人出現在JILL面前，而從他身穿的軍服來看，他應該是之前JILL見過那個卡羅斯的同伴，究竟、這男人是誰？又與卡羅斯是否有關係？



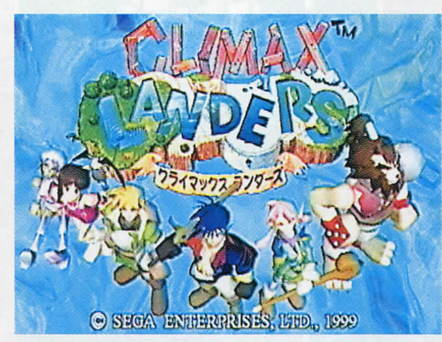


下期續・・・



TEXT：SAM

CLIMAX LANDERS



DC 製造商：SEGA 售價：5800Yen
發售日：發售中 容量：GD-ROM
記憶：16 BLOCKS (SAVE用)/54~128 BLOCKS (VM MINI GAME用)
RPG/MEM/對應震動PACK、VMS、VGA

故事介紹

故事發生在一個由不同小型世界所組成的不思議世界，而遊戲主角SWORD--一名四處流浪的冒險家，在機緣巧合之下來到這裡，更被一名謎之老人稱之為「英雄」，並說他是解開這世界秘密的人選。

敢於挑戰的SWORD，於是向著危機四伏的迷宮進發。究竟迷宮內會有什麼秘密呢？而SWORD又能否將這世界的秘密解開呢？

操作方法

移動畫面（市內）

ANALOG方向鍵	角色移動
方向鍵	選擇
A 掣	決定/對話・進入建築物
B 掣	取消/關閉視窗
X 掣	改變視點
Y 掣	開啟COMMAND MENU

移動畫面（迷宮內）

ANALOG方向鍵	角色移動
方向鍵	上：改變地圖、右：開關地圖、下：改變視點
A 掣	CHECK MODE→拾取道具或戰鬥
B 掣	取消/關閉視窗
X 掣	調查
Y 掣	開啟COMMAND MENU
L R掣	視點的回轉

戰鬥畫面（迷宮內）

ANALOG方向鍵/方向鍵	選擇
A 掣	決定
B 掣	取消
L R掣	選擇同伴

遊戲攻略



明月皎潔、繁星閃閃的夜空，令大地也顯得分外光明，與此同時，它們亦照著路上一個人，一名獨自踏上旅途的冒險家SWORD。SWORD一路上正在沈思之中，並未發現附近有人正監視著他。說時遲、那時快，此神秘人一躍而起，更向SWORD發動攻擊，SWORD於是拔出佩劍還擊。



一輪狂攻後，SWORD亦漸沾上風，當他正想乘勝追擊之際，神秘人卻突然發難，更揮出手上的巨斧，然後向著時計塔的方向走去。



SWORD來到時計塔，神秘人卻遍尋不獲，反而在書房中找到一本書。SWORD滿以為這是一本普通不過的書，可是書中突然發出強光，SWORD更因此而暈倒。

當SWORD醒來時，便發覺自己原來已經暈了一整晚，於是他定過神後，便繼續找尋那個神秘人，而出了書房向左邊走，便會進入時計塔迷宮。

時計塔迷宮

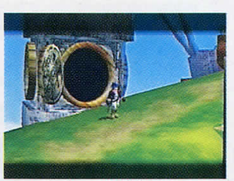
時計塔迷宮共有五層（B1F～B5F），而且這是遊戲的第一個迷宮，是作為玩者熟習遊戲的地方，因此內裡的敵人不算太強，所以玩者應該多點捕獲迷宮內的怪物，使牠們成為同伴。到了第四層（B4F）會有一個回復點，而在迷宮最低層會見到那個神秘人「重騎士」。

BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
重騎士	5	80	0	75	100	一火20



作為遊戲第一名BOSS，實力方面自然不會太強，然而炎屬性的魔法攻擊是重騎士的弱點，但是玩者亦可使用普通技也能將他擊倒。



SWORD將重騎士擊倒後，再經過傳送點來到時計塔的頂部，之後更來到一處陌生的地方。正當SWORD不知自己身在何方的時候，遠處一位老人對SWORD說他是「英雄」，SWORD自然好奇追問，老人亦於此時作自我介紹。老人名叫MASTER，是這個人工世界的居民之一，更說邪惡「闇」已在這裡不斷漫延，需要一名真正英雄來將「闇」消滅，而SWORD就是這名被挑選出來的英雄--「光之子」。SWORD當然矢口否認，但MASTER說能通過時計塔迷宮試練，就是最好證明。話剛說完，身旁的大屋走出一名綿羊，MASTER說他是SWORD的管家，而這間大屋就是其居住的地方。SWORD於是跟著管家進入屋內，並在桌上取得一枚「紋章」後，便到外面四處逛逛。







當走到「Z33COLONY」附近（SWORD家的右邊），SWORD便聽到有狗吠聲，在好奇心的驅使下，於是走過去看個究竟。可是就在此時，天色突然變黑，天上更雷電交加，跟著一龐然大物便從天上掉了下來。SWORD定過神來，看見這原來是一座火山，於是便從山洞進入火山內部，更發現裡面原來有一個迷宮。



火之山洞窟迷宮

火之山洞窟迷宮共有六層（B1F～B6F），在第三及第五層都會有回復點，到達最低層會見到一隻貌似雀鳥的敵人--空魔。

BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
空魔	15	220	0	150	500	0





空魔通常都會使用全體攻擊，雖則受傷程度並不算太嚴重，而且位於後排的角色更是受傷輕微，不過始終都是「小心使得萬年船」，小心一點還是最好的。另外由於空魔沒有魔法屬性，所以以現時為止，使用炎屬性的魔法攻擊是最有效的。



SWORD將空魔打倒後，經傳送點回到山洞出口，這時四周又再發生強烈地震，SWORD於是馬上離開火山範圍。走到接近廣場的地方，會遇到一頭扮相古怪的兔子，他對SWORD說在時計塔下出現了一個新的地方，並希望作為英雄的SWORD能夠前往調查一下。

經過時計塔內數個傳送點後，SWORD終

於回到最初追逐重騎士的地方。在時計塔出入口向左邊走，會見到一名半人半獅的男子，口中不斷說出「新土地」三個字，SWORD並不多理會此男子的說話，跟著便沿路往木橋的方向走。可是這時SWORD見到有兩名男子站在橋的另一面，而地上正躺著一名受了傷的少年。





這少年名叫RYLE，而且看來受傷不輕，可是他口中卻不停叫著FLYDI，原來FLYDI是他的小惡魔朋友，兩人一起進入後面的「王之墓」盜墓後，不久便遇上意外，RYLE僥倖逃了出來，可是FLYDI仍困在墓中。RYLE於是請求SWORD幫忙救回FLYDI，跟著便不支暈倒。

王之墓迷宮

王之墓迷宮共分九層，在第二、第五及第八層都會有回復點，最低層會遇上BOSS「暗黑騎士」。



BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
暗黑騎士	18	400	0	200	500	0



暗黑騎士基本上沒有太多的攻擊模式，而且主要都是單一攻擊，所以玩者無須擔心角色的安全。而唯一要注意的就是暗黑騎士的體力比較高，若與他作長時間戰鬥會不化算，所以最好以雷屬性魔法(THUNDER)或道具「雷之寶珠」來攻擊他，但如果玩者還未學會雷魔法的話，暫時以炎魔法(FIRE或MEGA FIRE)或「炎之寶珠」對付他也是十分有效的。



SWORD終於從墓中救了小惡魔FLYDI出來，可是來到出入口前卻不見了RYLE的蹤影，FLYDI當然非常著急，SWORD於是提議先回去再算。兩人返回家中，竟見到RYLE臥在床上，FLYDI自然非常高興，另外在SWORD的查問之下，竟發現RYLE原來也遇見過MASTER，而且MASTER亦說他是英雄，所以他才會到「王之墓迷宮」冒險的。

SWORD知道RYLE的身世後，便打算往廣場逛逛，誰不知門前竟站著剛才在時計塔外見過的獅子人，並對SWORD說要借助他的力量，然後又叫SWORD往他的家去，之後便離開了。SWORD沿著獅子人離開的方向走，在往時計塔的路再往上走，便會來到獅子人的家。原來獅子人打算進入屋旁的「戰場之森迷宮」，而進入迷宮的首要條件就是要擁有「紋章」，所以獅子人便請求SWORD能借紋章一用。可是SWORD解釋自己是一個不會將東西借給陌生人的人，所以要求獅子人作自我介紹。原來獅子人名叫RAO，是一名「自由軍」士兵，本來與敵人「解放軍」正進行戰鬥的，可是戰場突然出現一個異空間，並將所有士兵吸入異空間之中。RAO為了解開異空間和救出戰友，於是打算往戰場之森走一趟。SWORD聽過RAO的目的後，突然問RAO有沒有被一位老人稱為「英雄」，RAO想了一會後便說之前確有此事。SWORD心想RAO可能是解救世界的人選之一，於是將紋章借了給他，跟著RAO便從屋內另一扇門進入「戰場之森迷宮」。(之後可由SWORD轉為RAO)









戰場之森迷宮

戰場之森迷宮共有七層(ZONE1～7)，ZONE 2及ZONE 5均有回復點，在最低層ZONE 7會遇到BOSS「亡靈王」。



BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
亡靈王	20	300	0	250	500	0

亡靈王的體力並不算太高，而且又不會使用魔法攻擊，但大家也不要掉以輕心，因為其攻擊力實在強得驚人，隨便一擊便可做成二、三十點的破壞力。另外最好有機會就保留多些「雷之寶玉」，因為其攻擊力高達50點，多用幾次就會勝算在握。



RAO在迷宮內四處找尋也不見其他戰友的蹤影，心想他們一定凶多吉少，於是立即將紋章還給SWORD。來到SWORD家中，RAO見到那位受傷昏迷的少年也剛巧醒來，跟著三人經過互相介紹後，便發覺大家都有一個共同點，就是三人都有見過MASTER的經歷，而且更同樣被稱為「英雄」，看來這世界的英雄可真多呢。但就在三人言談之間，地震又再次發生，憑著以往的經驗來看，應該又有一個新土地出現，三人於是前往調查。(EVENT之後便可選擇使用RYLE)





不久在穿過時計塔後再往下走便發現一座「大神殿」。剛進入大神殿，便見到一名與自己十分相似的少女MARLIN，RYLE於是立即從傳送點進入「大神殿迷宮」。

大神殿迷宮

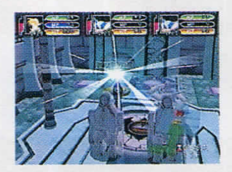
大神殿迷宮共有十一層，而在第三及第八層都會有回復點，而在最底層便會遇到BOSS魔女ミルマニア。

BOSS資料

名稱	LEVEL	HP	MP	VIT	EXP	屬性
魔女ミルマニア	20	200	500	100	100	0

非BOSS級敵人

ホワイトスーツ	55	89	74
マープル	106	0	72
マープル	106	0	72



大家不要以為有十一層迷宮這麼多，其實每層迷宮的路都比之前的較短，很快便可完成一層，反而大家要留意的是最底層的戰鬥，因為今次並不是對付一個敵人，而是四個之多。作為BOSS的魔女ミルマニア，其體力並不算太高(200點)，可是魔法攻擊方面，無論是炎屬性又抑或雷屬性都十分了得，大家最好裝有防魔法攻擊的裝備。另外與魔女同樣在後排的ホワイトスーツ，擁有回復全員體力的魔法，幸好其體力是四人中最低(55點)，所以大家應該先將他擊倒才算。而敵方前排的マープル，由於他們的前排攻擊十分之強，所以我方主攻的角色便應該移到後排，到時他們的攻擊便不足為患，然後玩者便可重點攻擊魔女。當魔女被擊倒後，大家再將兩名マープル擊倒便大功告成。







RYLE通過傳送點返回出口，此時MARLIN亦剛巧離開大神殿。在大神殿外面，SWORD和RAO正與MARLIN交談，經過介紹後才知道MARLIN原來是個修行中的魔法使。此時SWORD認為MARLIN是拯救世界的人選之一，於是將紋章交給她便離開了，MARLIN無可奈何之下，唯有擔起這個使命。



(未完待續)

怪物資料

ミミナカ族

名稱	HP	MP	VIT	EXP	復活費	屬性	出現場所
ミミナカ	10~229	0	20~305	50	200	一雷30	時計塔、火之山洞窟、戰場之森、DOWNTOWN、人形館、LAST DUNGEON
ミミナカパワード	15~239	0	30~215	50	220	一雷30	王之墓、戰場之森、人形館、LAST DUNGEON
ミミナカアーマー	8~134	0	20~265	50	240	一雷30	王之墓、戰場之森、DOWNTOWN、人形館、LAST DUNGEON
ミミナカニンジャ	4~224	0	40~255	50	250	一雷30	DOWNTOWN、人形館、LAST DUNGEON

アーモ族

名稱	HP	MP	VIT	EXP	復活費	屬性	出現場所
アーモ	12~172	0	35~280	70	500	0	火之山洞窟、王之墓、LAST DUNGEON
スティールアーモ	12~110	0	35~280	70	500	0	王之墓、人形館
ダイヤアーモ	18~218	0	35~280	70	1000	0	戰場之森、人形館
キラーアーモ	18~130	0	35~280	70	1000	0	DOWNTOWN、人形館、LAST DUNGEON

ロウラ族

名稱	HP	MP	VIT	EXP	復活費	屬性	出現場所
ロウラ	4~22	0	30~245	40	50	一雷20	火之山洞窟
クレイパン	5~23	0	30~245	40	50	一雷20	火之山洞窟、DOWNTOWN
クリッパー	4~13	0	30~245	40	200	一雷20	戰場之森、DOWNTOWN、LAST DUNGEON
ホーンバグ	4~22	0	30~245	40	300	一雷20	戰場之森、DOWNTOWN、LAST DUNGEON

ブルターン族

名稱	HP	MP	VIT	EXP	復活費	屬性	出現場所
ブルターン	15~118	0	40~191	55	400	0	火之山洞窟、人形館
フレイムターン	20~123	0	50~201	55	500	+火40一冰40	大神殿、LAST DUNGEON
アイスターン	20~123	0	50~201	55	500	一火40+冰40	大神殿
スケールターン	25~128	0	40~191	55	500	0	人形館、LAST DUNGEON

ソーサラー族

名稱	HP	MP	VIT	EXP	復活費	屬性	出現場所
ソーサラー	8~150	40~237	10~137	50	1000	0	火之山洞窟、大神殿、LAST DUNGEON
ナイトメア	8~150	35~232	10~137	50	1000	0	DOWNTOWN、LAST DUNGEON
ワンダー	9~151	45~242	10~137	50	1000	0	大神殿
マボロシ	9~151	25~241	10~137	50	1000	0	大神殿

ボールン族

名稱	HP	MP	VIT	EXP	復活費	屬性	出現場所
ボールン	50~325	0	50~304	40	400	+火20+冰20	火之山洞窟、LAST DUNGEON
ボールンファイア	40~315	0	50~304	40	600	+火100一冰40	大神殿
ボールンフリーザ	40~315	0	50~304	40	600	一火40+冰100	大神殿、LAST DUNGEON

ジュエルボールン	40~315	0	50~304	40	800	+雷100	DOWNTOWN
サンダークラウド	2~100	0	20~244	45	100	+雷50	大神殿、LAST DUNGEON

ヒーラー族

ヒーラー	10~221	25~270	15~234	40	350	0	火之山洞窟、人形館
ホワイトスーツ	12~223	22~267	13~232	40	350	0	大神殿、人形館
インプラック	10~221	20~226	20~239	40	350	0	戰場之森、人形館、LAST DUNGEON
ミカヅキ	10~221	30~275	15~234	40	400	0	大神殿、LAST DUNGEON

サーペント族

サーペント	8~255	0	20~221	40	300	0	王之墓
レッドウィップ	10~220	0	15~216	40	350	+火40-冰30	王之墓
ブルーロッド	20~231	0	20~221	40	350	-火30+冰40	王之墓
シルバーウインド	8~214	0	25~226	40	350	0	DOWNTOWN、LAST DUNGEON

バーグラー族



バーグラー	10~157	0	20~176	35	250	+火10+冰10+雷10	王之墓、大神殿
ファイアグラー	10~177	0	20~176	35	250	+火100-冰50	大神殿
アイスグラー	10~177	0	30~186	35	250	-火50+冰100+雷10	大神殿、LAST DUNGEON
ハイパーグラー	5~133	0	10~166	35	250	+火50+冰50+雷50	人形館

ハットバグ族

ハットバグ	5~103	0	10~113	30	150	0	王之墓
イヴィルアイ	8~106	0	8~111	30	100	0	戰場之森、LAST DUNGEON
グラスヘッド	5~103	0	7~105	30	150	0	大神殿、LAST DUNGEON
グリースコーン	7~105	0	8~111	30	100	0	人形館

ユニセラー族

ユニセラー	3~101	0	20~244	45	100	0	王之墓、大神殿
ホットエア	2~100	0	20~244	45	100	+火50-冰50	人形館、LAST DUNGEON
クールブラッド	2~100	0	20~244	45	100	-火50+冰50	人形館、LAST DUNGEON

トンカチ族

トンカチ	10~304	0	20~305	45	400	0	王之墓
マイティ	12~306	0	10~295	45	400	0	人形館
スラッガー	8~302	0	15~300	45	400	0	人形館、LAST DUNGEON



ハンマロン	5~229	0	15~300	45	400	0	LAST DUNGEON

カオス	16~158	20~137	20~211	55	750	+火40	DOWNTOWN、LAST DUNGEON

マダム族



マダム	15~211	0	10~108	60	400	0	王之墓
ボルケーン	18~214	0	14~112	60	400	+火100−冰50	大神殿
ボーラスター	18~214	0	12~110	60	400	−火50+冰100	大神殿、LAST DUNGEON
ジャッジメント	22~218	0	10~108	60	400	+雷100	DOWNTOWN、LAST DUNGEON

ウォッチドッグ族



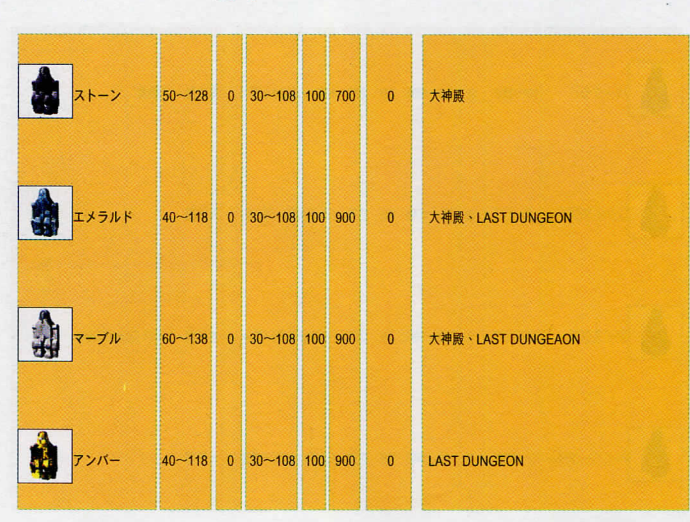
ウォッチドッグ	15~246	0	25~289	50	400	0	戰場之森、大神殿
ホワイトドレス	20~251	0	20~284	50	500	0	大神殿
ダークスキン	13~244	0	28~292	50	500	0	DOWNTOWN
グレイゲイル	18~249	0	20~284	50	500	0	LAST DUNGEON

スカル族



スカル	5~201	0	25~279	50	10	−火50+冰20	戰場之森
スカルファイター	3~199	0	18~272	50	10	−火50+冰20	戰場之森
スカルソルジャー	4~200	0	20~274	50	10	−火50+冰20	戰場之森、DOWNTOWN、LAST DUNGEON
ハンマーヘッド	6~202	0	20~274	50	10	−火50+冰20	DOWNTOWN、LAST DUNGEON

ストーン族



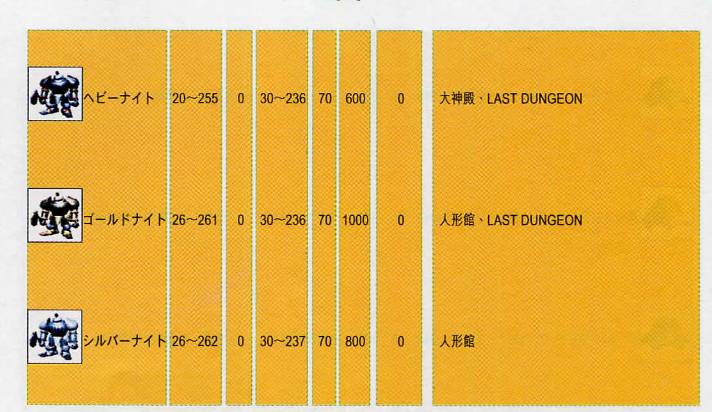
ストーン	50~128	0	30~108	100	700	0	大神殿
エメラルド	40~118	0	30~108	100	900	0	大神殿、LAST DUNGEON
マーブル	60~138	0	30~108	100	900	0	大神殿、LAST DUNGEAON
アンバー	40~118	0	30~108	100	900	0	LAST DUNGEON

ゴースト族

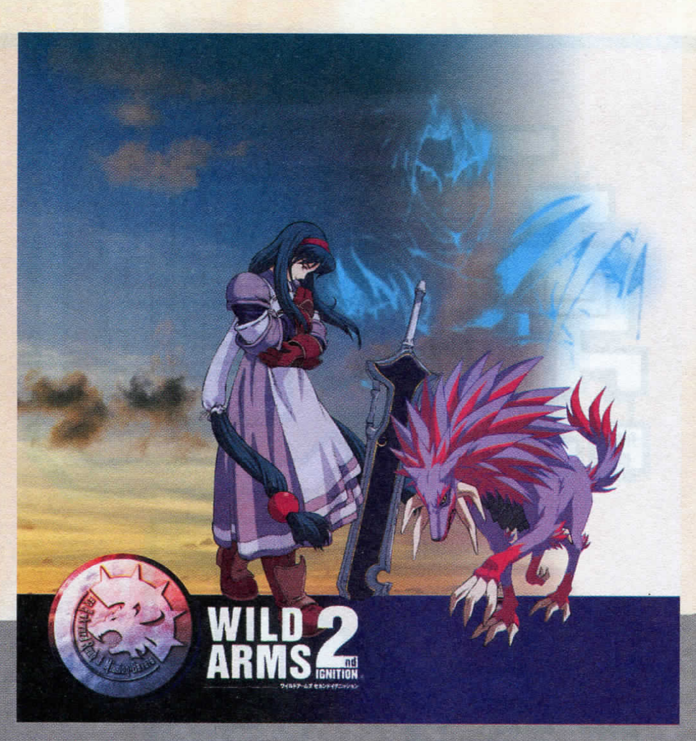


ゴースト	15~157	20~137	20~211	55	500	+火40	戰場之森
メタル	12~125	20~137	20~211	55	500	+雷40	戰場之森、LAST DUNGEON
メナス	30~172	20~137	30~221	55	500	+冰40	戰場之森、LAST DUNGEON

ヘビーナイト族



ヘビーナイト	20~255	0	30~236	70	600	0	大神殿、LAST DUNGEON
ゴールドナイト	26~261	0	30~236	70	1000	0	人形館、LAST DUNGEON
シルバーナイト	26~262	0	30~237	70	800	0	人形館



奧迪沙的興起



三人依照Irving的指示在達姆捷調查有關石崩的事，在町中他們遇到一位穿着古怪衣服及帽子的少女，她向Ashrey説些古怪的話。而在酒吧內能打聽到有關一個感應塔（テレパスタワー）的消息，怎料到感應塔的負責人就是住在這町上，Ashrey便拜訪他們的家（醫院的左下方），從感應塔的負責人中得知塔內充滿可怕的Monster，而最近更出現一隊四人組進入這個塔內，並希望能阻止他們的行動（不投與屋內的人説話），當Ashrey等人離開此屋後聽到Irving的通訊——



「是我、現在情況如何？」Irving説。

「現在有兩個結論…首先確認了在達姆捷內有一班可疑的組織存在，另一的是他們常在一個叫感應塔的地方出入，石崩事件很有可能與他們有關…」Ashrey説。

「的確不能否定是同一犯人，那就追查這班可疑者吧。還有、由於感應塔是法魯佳亞的通訊設施的要地，所以不要使用通訊器。」

「明白了、那麼我到感應塔去。」

於是三人離開達姆捷町向南方前進，不久便找到感應塔的所在，在塔內發覺有很多控掉及機關，但是這些難題並不能夠阻止眾人前進，當他們來到頂樓時，便分藁搜索放置這兒的感應石——

「那是、甚麼…？」Ashrey看着中央的巨大感應石問。

「好像是甚麼的增幅裝置，也許這巨大裝置是…」Blood説。

「好像要開始些甚麼…例如…那些可疑的人之工作…」Ashrey感到不安説。



「等等…它好像運作中！」Lirka説。

「好像從那兒來的通訊。」Blood輔和説：「似乎是個利用通訊的增幅裝置…」

「開始了…」

這時在法魯佳亞各地都發出一個神秘映像，這個映像無論是在那兒都可以看得到，在映像裏有一位銀髮而強壯的男人，他正打算向全世界發出一項驚人的聲明——



「在整個法魯佳亞中，單靠「承繼」而沒有資格取得權力的腐敗者，對於你們的無聊生活方式產生疑問、愚昧的各位先向你們打聲招呼。我是革新的原理集團『奧迪沙（オデッサ）』之首，Vinsfeld Rhadamanthus（ヴィンスフェルト・ラダマンテュス），是支配者的名字。好好地記下吧！與最初所説的宣言同樣，先向你們這班賣國賊聲明我們的真正意義，『你』也是！如果各位不放我在眼內的話，那就要小心在這個大地上充滿Monster，誰也不想成為誰的手下，也不能從人的手上取回和平。為何會有軟弱小動物？對於擔憂法魯佳亞步向末路的我，除了出賣國家的方法之外就別無他法。Monster們席捲大地，怎能容許這種事發生？現在再次説明，我們奧迪沙在這兒立誓，將弱勢的國家消滅，並建立一個強力的國家體制，這與一些坐在王座的狗不同，首先諸三國、美利亞魯（メリアブール）、捷雲拉特（シルヴァラント）及基魯古拉特（ギルドクラード），然後將一切統一。當這個決定實行的話，大家的親友都受傷，也會聽到有知識的人之感嘆，不過我的決定，又有誰能宣傳有賢能的人，這是為了創造未來而過的『葬禮』，沒錯！為了『創世』而『葬禮』，為了迎接新的時代，就是向舊的體制進行審判。所有支持我們『奧迪沙』的人們都在Vinsfeld的旁邊集合，與我一同流血將大地淨化，迎接明天的法魯佳亞，『奧迪沙』的殘暴行為可能會成為不好的傳言，也明白到會有正義之士來阻止我們，所有東西歸於塵土，利用白色的瓦礫建立一個統一國家『奧迪沙』，加入我們的話就是你們的榮譽，在此祝福各位！」



Blood看完這個映像後顯得非常憤怒，還用腳向巨大增幅裝置發洩，弄到幅裝置壞掉，原來他們利用感應石通訊，是能將所有Screen作媒體，這包括鏡面和水面，所以剛才的聲明已在傳到法魯佳亞每一個角落，就在這個時候在眾人的後方出現一隻怪物，從而展開了戰鬥，不過對方只有一人，三人合力便將牠打倒。

BOSS戰——幻想怪奇人

名稱：ヴァジェスタ



對付方法：首先玩者可攻擊牠三個部份，分別是左手、右手及頭部，筆者建議先將其雙手打倒，最後才攻擊頭部，因為這樣可以取得更多經驗值，不過牠間中會使出攻擊無效化的招式，令到所有人的攻擊變得無效，而且更有能力令全員陷入生病狀態，這點要多加注意，當能攻擊的部份餘下頭部時，就應用最強的招式盡快將牠打倒。

初遇

三人離開感應塔，返回達姆捷將有關事情告訴給感應塔的負責人，他們均認為這是自己的責任，當三人離開負責人的家時，再次遇上穿着古怪衣服及帽子的少女——

「等等！各位、剛才是否在追查恐怖份子呢？若是話請聽我一言。」

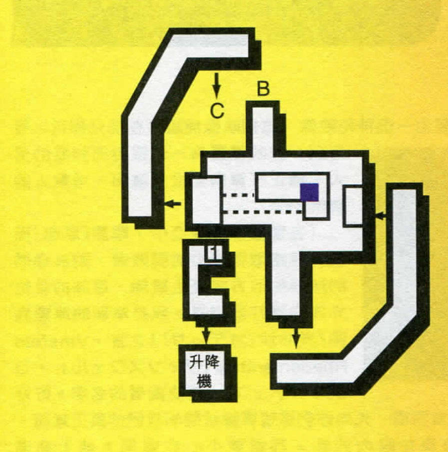
「我們是很忙的，今次又怎樣？」Lirka説。

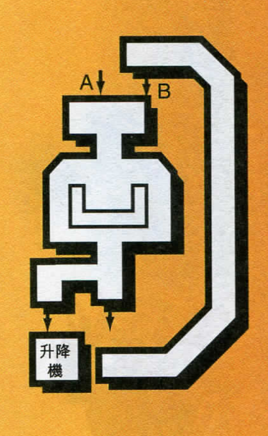
「小妹妹這麼容易生氣的！」那古怪衣服少女説。

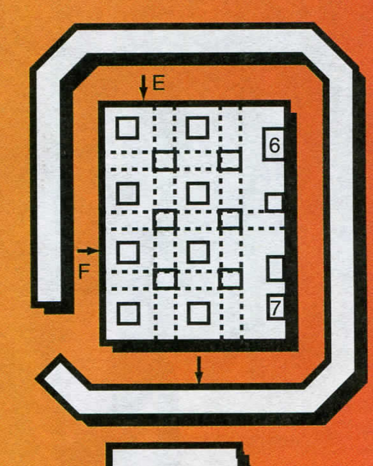
「Lirka！」Ashrey制止Lirka後再説：「你是否知道他們一些甚麼？」

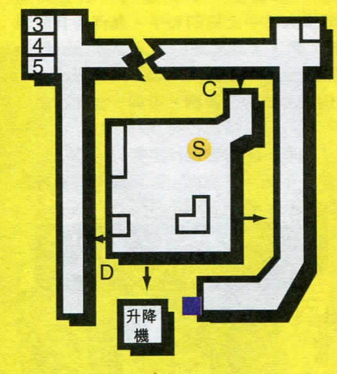
「在這兒的東面，有一艘Gal・Wing（ガル・ウィング）級的空中戰艦，由於我所知道的都是有限，只知道那是從史尼哈姆解放戰後，這種形式的空中戰艦再不屬於任何國家，接着是怎樣相信你們都知道。」

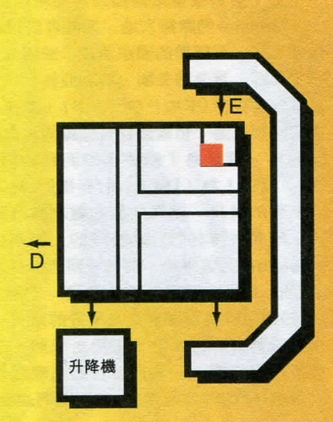
感應塔MAP

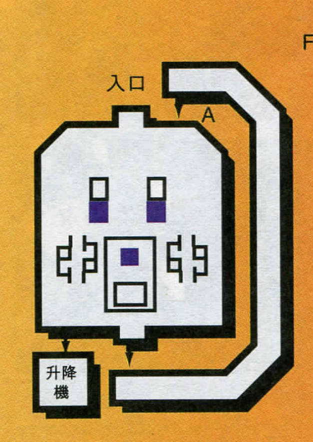


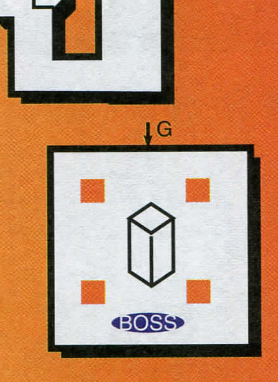












「是奧迪沙的的空中戰艦…但是你為何會知道詳情？為何要將這情報告訴我們？…不在這之前、你究竟是誰？」Ashrey問道。

「呀！Ashrey真是遲鈍！紫外線是皮膚的大敵，我是Mariabell（マリアベル），怎樣？起起來嗎？」

「不…其實你怎會知道我的名字…？」

「想不起嗎…不過生存就好了…還有他們的事就交給我吧！」



Mariabell說罷後就在眾人面前消失，令到Ashrey感到疑惑，此時他們再次收到Irving的通訊——

「是我、你們是在達姆捷吧…」Ashrey說：「是有關東面的空中戰艦之情報嗎？」

「為何你們知道？」Ashrey回答說：「只是剛剛在這町內知道的，那、我們怎樣做好？」

「剛才大家都知道奧迪沙的興起，那艘空中戰艦相信是他們的，既然感應塔的工作完成，就接下個任務吧！其實我希望你們阻止奧迪沙的行動。」

「明白了！」Irving再說：「還有…ARMS的指揮就由你去擔當，因為你也有自己的戰鬥理由，所以希望你能指揮。」



「我…的戰鬥理由…？」Irving繼續說：「是、因為你是Leader。」

「…明白！我們去追查奧迪沙！」

三人為了追踪奧迪沙的空中戰艦，於是便到達姆捷東面的山谷進發，就在最盡頭的方向找到能通往香保哥山山頂的通道入口，三人便進入查看。在通道裏設有一條車軌，他們利用木車到達放置電腦的地方去（利用Blood的Good將木車踢進洞內），除了開啟通道內的昇降機外，還發現一粒透明的水晶石，當三人離開通道時，遇上一位擁有強壯身驅的獨眼男性，Ashrey見這兒危險便好心上前勸告，怎料到他是奧迪沙成員之一的Ptoromaea（トロメア），於是戰鬥就這樣開始——



「真是的、竟然要我出手，就讓你們見識一下我的利害吧！」Ptoromaea向眾人說。



雖然Ptoromaea的實力不弱，但是面對於三人的他並不是對手，被打敗的他並沒有因此而受到打擊還向眾人說——

「若換是Judecca（ジュデッカ），你們現在已成為蜜蜂巢，如果可以的話，你們會是我溫馴的對手…好了也差不多是時候。」

這個時候在眾人面前的是一艘大型空中戰艦和其他奧迪沙成員。

「你們、究竟是…」Ashrey說。

「你們洗淨耳朵聽吧！我們是奧迪沙特戰隊，他們可是我Ptoromaea的戰友！」

「不要說笑了！Ptoromaea。」擁有銀髮並手持着大型鎖匙的奧迪沙成員說。

「不要說這些，為何他們還活着？除了我們以外，入侵伊魯斯比魯的人是你們…是那一個町的自衛團呢？連女孩也有…在這兒射殺你們好？還是在巴魯基沙斯（バルキサス）出發前撤退？」載着眼鏡的的奧迪沙成員問道。

「…不要做無謂的殺生，要說多少次才明白？看來巴魯基沙斯的離陸準備已完成，我們行吧…」紅髮的女性說。

「喂！名字也未報就要走可不行呢！我們四人是奧迪沙特戰隊的『COCYTUS（コキュートス）』！在感應塔裏，我們並沒有幹過甚麼呢，那個宣傳真的多謝你們，哈哈哈哈哈哈~！」Ptoromaea說。

「等、等等…」Ashrey說到這兒時在體內發出了警告的聲音：「出手的話，就會失敗…但有力量的話…」

「（又是這把聲…）」Ashrey心想。

在這個時候奧迪沙特戰隊等人已進入巴魯基沙斯，一鼓引擎聲響起，巴魯基沙斯從而起飛，離開了香保哥山。Ashrey的心在想着究竟是誰在與他自己說話，這一切仍然是個謎。





Boss戰——特戰隊COCYTUS

名稱：Ptoromaea



對付方法：由於對方的攻擊力頗強，所以先利用Lirka加強己方的物理防衛，然後利用Ashrey和Blood不斷向他攻擊增加Force Point，不過當己方的體力被扣至一半以下時，就要利用Lirka回復，這樣無疑會令到Lirka的負擔很大，但是這也一唯一的方法。

入口
A
A
B
B
C
1.
2.
a
b
出口
S

■ 昇降機
C:電腦
1.ヘットギア
2.クレストグラフ

香保哥山通道MAP

短暫休憩



大伙兒返回Valeria家之後Ashrey對於不能阻止奧迪沙一事感到非常不滿，不過Irving認為這事並不簡單，由於國境和領空的問題，他們不能在空中追擊，在空中自由飛行是惡者的特有權力，所以只好盡全力去阻止他們，雖然情況對於他們來說是這麼不利，但是Irving決定針對此事來想出辦法，因此Ashrey等人取得一段自由時間，Irving離開會議室後Blood和Lirka都決定留在這兒待機，而Ashrey決定乘這機會返回達美尼亞鎮去。Ashrey離開Valeria家後返回達美尼亞鎮，在鎮的入口遇上杜尼、史哥特及Tim三人——



「呀~是哥哥！」杜尼說。

「是你！杜尼！還有、史哥特和Tim！大家好嗎！？」Ashrey說。

「當然！大家都很好！是嗎？Tim？」杜尼向着Tim說。

「等等、杜尼…不要說……」杜尼並沒有理會到Tim繼續說：「不要緊啦？哥哥都是我們的朋友來；Tim他正發女兒夢。」

「不是！」Tim再說：「是真的！」

「不要吵、兩位…」Ashrey正感到不耐煩，因為他自己餘下並不多時間。不過杜尼和Tim並沒有理會到Ashrey還繼續吵下去，這迫使到他強停止二人，還託史哥特看管他們。

「Ashrey、是很忙嗎？是因為有自由時間才回來…不、是來見瑪莉娜嗎？」史哥特說。

「等、等等、史哥特…我並沒有這樣想過…」杜尼補充說：「怎會？哥哥、不是很費時間。」

「不趕快的話、難得的見面時間就會沒有了。」Tim說。

「不是、…我和瑪莉娜並不是那樣…」Ashrey連忙解釋說。

「是的，還不快去，哥哥不是很想與她見面嗎？」杜尼說。

「夠了！你們真是！不要誤會！」

Ashrey說罷後立即離開到麵包店去，這三位少年似乎明白到Ashrey的心情呢！

「我回來了、瑪莉娜！」Ashrey向瑪莉娜說。



「怎樣？工作還好嗎？」Ashrey回答說：「因為取得少少自由時間，所以…」

「雖然我知道你回來，但好像有別的用意…」Ashrey拿出水晶石說：「是的、瑪莉娜、這個…」

「很美呢…這是甚麼？」Ashrey回答說：「它叫做『感應石』，能夠傳達人的思想的神秘之石，雖然它因為有些瑕疵而不能運作…這…」

「甚麼？」Ashrey說：「送給你的、瑪莉娜。」

「可以嗎？」Ashrey說：「我是為了這樣而回來的，我拿着它又沒有甚麼用。」

「很高興…Ashrey…」Ashrey說：「甚麼？」

「多謝你…」

Ashrey與瑪莉娜告別後正打算離開達美尼亞鎮，此時剛巧遇上Blood和Lirka前來傳達新的任務，瑪莉娜趕來送行，Ashrey為了不讓她擔心；便堅定地向她說：「沒問題、不用擔心、瑪莉娜。」

小型「Arms」部隊

一行人回到Valeria家接受Irving的新任務，今次的任務是要到達與美利亞魯國擁有友好關係之捷雲拉特國，並將推薦書交給捷雲拉特的王室，這樣他們才能到到其他國家活動，至於到達捷雲拉特國的方法，就必利用自古代以來留存下來的生命反射器（ライブリフレクター），於是眾人便立即起行，到西南方的生命反射器去。

來到生命反射器的內部，並發覺這有人入侵過的痕跡（在★點），Ashrey決定







在此調查一番，怎料到原來是杜尼、史哥特和Tim三人，他們為了成為像Ashrey這般強壯便前來這兒探險，而且還組成小型『Arms』部隊，Ashrey教訓他們後只好帶同他們繼續前進。眾人來到電腦的旁邊，由Ashrey開啟生命反射器的能源，怎料到生命反射器不單沒有反應，反而引來一隻Monster，Ashrey為了保護杜尼等人只好出來應戰，將牠打們之後大家總算平安無事。Blood相信剛才的Monster是寄居在動力爐內，並由於牠不斷吸收這兒的能源而令到生命反射器沒有任何反應，可是即使那寄居獸不在，動力爐卻因為能源不足而動也不動。就在此時Tim身上的寶石突然發出亮光——



「呀~！」杜尼接着說：「是因為這不思議的光，我們才來到這兒。」

「Tim…這力量究竟是…」Ashrey說。

「我也不知道…但是…這是母親遺下來的護身符…生命之Guardian『オードリューク』…」

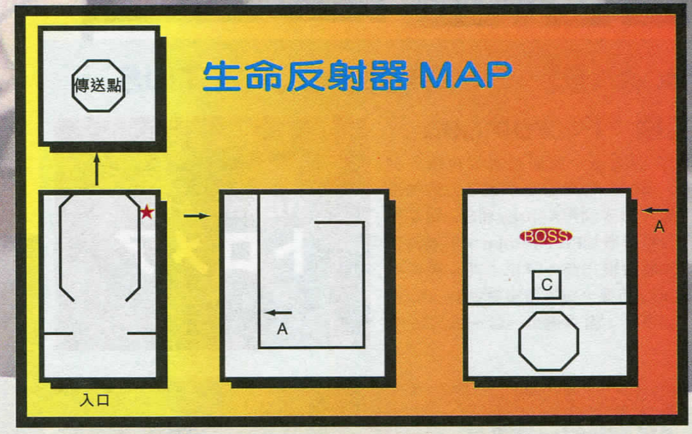
這時Tim因這Guardian的力量浮起來，並將力量輸入動力爐內，全靠Tim的Guardian力量，動力爐最終運作，Ashrey選擇好目的地後便到達反射器上，就在他們被傳送到捷雲拉特國的時候，在奧迪沙的巴魯基沙斯那兒，正商討有關緘一世界計劃的事情，他們現在的資金卻出現問題，為了解決這個問題，Vinsfeld命Ptoromaea盡快完成Alchemic Plant（アルケミックプラント）的運轉率，另外被委派調查Ashrey等人的唯一女性Antenora（アンテノーラ）終於完成任務回來，她已撤底知道Ashrey等人的身分，而且更知道他們眾人的下一個目的地，戴眼鏡的Judecca決定由自己負責招呼Ashrey等人。

Boss戰——雷電戰鬥奇獸

名稱：エレバルト



對付方法：首先玩家分別可以攻擊頭、左手和右手三個部份，除了牠一招「エレバルトコレダー」比較強之外，其他攻擊並不強，只要集中攻擊他雙手，之後再向其頭部攻擊就可。



奧迪沙的突襲

當三人被傳送到另一個生命反射器後，便向附近的森林進發，找尋捷雲拉特城的所在，就在森林的中央處他們終於發現到捷雲拉特城，他們進入後先將美利亞魯國王的推薦書交給這兒的女王——

「我也曾聽過有關傳言，成立不被國家管轄的獨立部隊…在全個法魯佳亞中已表明，這是對抗殘暴的『奧迪沙』最有效的方法。」

「這樣…」女王繼續說：「不過這推薦書的內容並沒有詳盡的說明，特別是我國的生命反射器之自由使用權…你們ARMS擁有強大的戰鬥力，而又沒有任何限制，這會令到我國的國民感到不安。想起來你們有像奧迪沙般無差別。」

「你的說話、但我們是…」女王再說：「『為了與奧迪沙』…是這樣吧！可怕擁有『戰鬥力』的人是很正常的，在我國自由來往與奧迪沙突入是無有分別的。」

「這樣的話…」女王說：「很可惜，這件事我不能答應你們。請告訴美利亞魯國王吧！不、這是的提議者是Valeria嗎？請告訴他我隨時歡迎他和妹妹來這兒遊玩的。拜託你了！」

「明白了…」Ashrey失望地說。

就在這個時候有一位士兵前來報告，在哈魯米捷町（ハルメッツの町）出現恐怖份子，並相信是奧迪沙的人所幹的，Ashrey對此事大為緊張，女王見要集合騎士團需要一段時間，只好嘗試ARMS的實力，Ashrey等人離開城後女王對此事總是有不祥的感覺。眾人向城的東方行走，不久便發現哈魯米捷町，三人進入町內感到非常可疑，因為實在太寧靜了，而且也看不見任何戰鬥的痕跡，三人便分頭查看但卻沒有任何發現，此時教堂的鐘聲突然響起，Lirka相信教堂內會有人，不其然地進入查看，幸好聰明的Ashrey卻知道這是陷阱，並上前阻止，不過已經遲不及，一發的大爆炸令到三人同時倒在地上，Ashrey起來看見在不遠的屋頂上有一個人影，那就是奧迪沙的特戰隊之一Judecca，他呼出巨大Monster出來對付眾人，幸好Blood和Lirka也及時醒來，從而三人合力對付這隻帶毒的Monster，就當眾人使出全力以為已將牠打倒時，Judecca向他們表示牠並不是一般的Monster，就如Judecca所說，牠並沒有被眾人打倒，還使出一團黑煙令到眾人陷於昏迷的狀態，唯獨是Ashrey還未完全失去知覺，從他的體內再一次發出一把聲音——



「可以嗎…就這樣可以嗎…」Ashrey在說：「聽到了…！又是從心內…」

「取得『力量』吧！在所有東西完結之前…」Ashrey在說：「…完結！討厭、真的要完結嗎！嗶嗶嗶嗶嗶嗶~！」

一團白光將三人帶回現實的世界，這情景令到Judecca感到驚訝——



「甚麼？這可不是我預算之內…タラスク竟被那閃光的一擊彈開了…但是與預算都是一樣的，現在我能夠將他們捉住。」

Boss戰——毒擊鎧殼亞龍

名稱：タラスク



對付方法：這隻Boss可以分為兩個部份進攻，一是頭部；另一是背部的水晶，它的最大特徵是其部份的攻擊是帶有毒性，從而令到受傷者中毒，甚至是中強毒，而背部的水晶更能放出飛彈，其攻擊力也是非常之大，至於攻擊方法，Ashrey和Blood則集中攻擊，而Lirka除了作回復之用外，應時常保持防彈狀態。

另一個自己

Ashrey等人被Judecca捉去後，被困在哥魯哥達刑場(ゴルゴタ刑場)的牢獄內，不久Ashrey醒過來發覺Blood和Lirka就在自己的身邊——



「…醒來了嗎？」Blood向Ashrey說。

「是、不過感覺很不好，有點想作嘔…究竟發生甚麼事…」

「我不知道…受到タラスク的攻擊之後身體就被奪取自由，然後…在矇矓的意識中看見白色一片…醒來時就在這兒。」

「這是牢獄…可惡！」Ashrey正想動身，Blood勸告說：「在這兒休息一下，回復體力吧！」

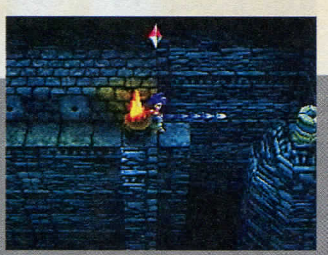
「Lirka！！」Lirka看着Ashrey說：「我沒事…但是…」

「甚麼事？」Lirka回答說：「不…沒甚麼…」

「對了、Ashrey就是Ashrey…怎麼辦好呢、我…的確在那一瞬間看見他的姿態…」Lirka在心想。

「我們現在怎麼辦？要在這裏到何時？」Lirka說。

「是的。」Ashrey說：「首先我們離開這兒吧！」



Ashrey便在這兒搜索，希望能找到離開這兒的方法，就在牢房的第一塊磚頭中發覺有點可疑，於是便將該磚頭拉出(一邊按○掣；一邊按方向掣)，並看見一條通道，相信是脫獄者所做的穴，三人便進入這條通道內，在沿途中藏有不少機關，不論地上或牆壁上分別設有不少矛頭(經過時必須利用跑步的速度前進)，不久並發現需要推動兩次的木板機關(即★點)及燃點燭台的機關(即☆點)，他們一一通過後終於發現哈魯米捷町上的村民，由於人數眾多，一同離開這兒會帶來很多不便，Ashrey為了安全起見便決定由自己一個人確認外面的安全，Ashrey一人繼續向前進發，就在不遠處他終於來到了擁太陽光的地方，而在迎接他的卻是Judecca——

「歡迎你來到這個處刑場！你終於到來到了！等你很久呢！不過等你的並不只我，還有…」Judecca說。

當Ashrey觀看四周時發覺Lirka和Blood均被捉去，還被釘上十字架上。

「對不起！他們以村民作人質，所以…」Lirka說。

「等等、現在就來救你！」

就在Ashrey正打算跑去救二人時被Judecca截停了。

「你要去那裏？你的對手是タラスク。」Judecca再次呼出タラスク出來對付Ashrey。

「是那時的Monster？」Judecca接着說：「你打算抵抗，如果是的話就立即將你的同伴殺掉。」

「…是懲罰嗎…」Blood在說。

「無錯…可能有些狂妄，但是捉你們ARMS是有意思的。將你們處刑的同時，一方面可以將我們的敵人排除，另一方面又可以令到世界知道我們奧迪沙的恐怖。捉去哈魯米捷町上的村民都是為了要他們當目擊者罷了！」

「真是卑鄙…」Blood補充說：「是虛實心強的恐怖份子的做法…」

「我有我的做法，不過這邊有這邊的各式各樣理由，希望能在這古怪的地方理解。去吧！タラスク！」

「Ashrey——！」Judecca再次提出：「抵抗的話就將人質殺掉！明白！不要令我跌眼鏡。」

タラスク不斷向着Ashrey展開攻勢，而Ashrey為了同伴的生命而不作出任何抵抗，在他回避タラスク的攻擊時，內心的聲音再次響起——



「…你在幹甚麼？…」Ashrey心中說：「又是這把聲…究竟是甚麼…」

「你想下吧…還在猶豫不決、是多麼愚蠢的行為…現在你需要的是希望和欲望…」

「…無錯、我想要的是『力量』…能解決任何逆境的『力量』，有的話…」

「那樣的話、交給你就可以…」Ashrey心中說：「甚麼…？」

「我、將這東西交給你！！」

這時Ashrey身上發出藍白色的閃光，這與哈魯米捷町的閃光一樣，Judecca見情況不妙立即下命將人質殺去，不過一切已經太遲，因為Mariabell已將Blood和Lirka救出。

「(同樣的光…這是代表『完結』；還是『開始』…但是我相

哥魯哥達刑場MAP

START

A

B

C

村人

■ 控桿

1.ラッキーカード

2.ヒールベリー

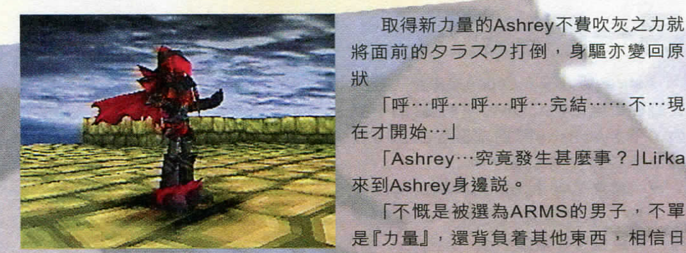
3.クレストグラフ

信，這是我所遇的令人懷念之光、是嗎、Ashrey…）」Mariabell看着這光在想。



Judecca看見這樣的情況非常慌張，並獨自離開哥魯哥達刑場，光芒終於散去，一個全身黑褐色帶有像鮮血般艷麗的紅色之身驅，一個人影在眾人面前出現。

「這是、那個時候的我…我會變成怎樣…我不知道…不知道…不過知道的是…就是我要『戰鬥』！這種『痛苦』和『姿態』，都是為了戰鬥而換取的『力量』。」



取得新力量的Ashrey不費吹灰之力就將面前的タラスク打倒，身驅亦變回原狀

「呼…呼…呼…呼…完結……不…現在才開始…」

「Ashrey…究竟發生甚麼事？」Lirka來到Ashrey身邊說。

「不慨是被選為ARMS的男子，不單是『力量』，還背負着其他東西，相信日後的戰鬥不會有阻力。」Blood補充說。

「這次之後…」

英雄



眾人帶回哈魯米捷町的村民回鎮後便到捷雲拉特城向女王報告，女王對於他們的活躍非常高興，還答應眾人可以自由使用這兒的生命反射器，而Irving也前來向女王作謝意，三人離開女王的房間，當來到城門前發現哈魯米捷町的村民在這歡呼，大家都稱三人為英雄，Ashrey等人不知如何面對這種情況，幸好Irving趕到來並向他們表示ARMS會繼續與奧迪沙戰鬥，從而給村民一個很大的信心。

另一方面Judecca的作戰失敗一事，很快地便傳到奧迪沙的Vinsfeld耳中，而且並得知「黑騎士」的存在，Vinsfeld已感到ARMS將會是最大的敵人，於是便催促Antenora盡快完成「Guardian計劃」。

三日之後Ashrey等人在Valeria家中開作戰會議，這時他回想起在休日時與瑪莉娜見面的日子——

「回來了——是一時之休假嗎？」瑪莉娜說。

「是…雖然有少許時間休息，但很快就要走。」

「是的。」Ashrey説：「不要這個樣子，我有一份很好的工作。對了！告訴你！我們所做過的事。」

「不過這便沒有休息時間…」Ashrey握着她手說：「精神點！我想與你談話。」

「嗯！」Ashrey回想說：「怎樣說好、我都不知道…我們經過各式各樣事…的確是很辛苦，不過、在救人時的感覺是甚麼都不能代替，就在這個時候我被稱讚為『英雄』。」

「『英雄』？」Ashrey繼續說：「是、是我一直渴望的『英雄』。不是利用自己的力量而被稱呼，而是因為與奧迪沙對立而被稱為『英雄』，這種感覺並不好受…我確是很期待這樣狀況，也想努力地做，將大家的不安驅走，成為拯救世界的『英雄』…」

「我真是不明白。」Ashrey說：「…瑪莉娜？」

「Ashrey所說的是『英雄』、我不想聽，事實上法魯佳亞發生巨變、而你…為何一定要做『英雄』不可？『英雄』能做到以普通人的力量做不到的事物，就像要『犧牲』般；稱Ashrey做『英雄』的人根本只會說自己這樣那樣，這樣不等於拋下責任嗎？『英雄』和『犧牲』；只不過是掩飾的字眼，我並不開心…我最重要的人這樣被稱呼…」



「等等、瑪莉娜、我…」瑪莉娜再說：「最初我還以為有這石的話，無論我和你有多遠都不會有問題，還相信大家的想法會一致，不過…一起的時間少了，連Ashrey的意識也越來越遠離我…你…真的是Ashrey？是我認識的Ashrey？告訴我！幫我消除這不安…」

「瑪莉娜…我…」瑪莉娜繼續說：「我知道…Ashrey是Ashrey，這種我知道，但、我因感到不安而煩惱，最低限度…」

「最低限度是我的一方，何時也不向你說出真心話、但我說出來的時候，會令你感到更不安…」Ashrey說。

「對不起、Ashrey…你今日休息吧！」瑪莉娜離開Ashrey的房間說。

「早點休息…」Ashrey說。

此時在Ashrey的耳邊響起Lirka的聲音，看來會議終於開始，Irving和Mariabell已來到作好一切的準備。從Mariabell的口中得知在Ashrey體內隱藏的是黑騎士「Knight Blazer（ナイトブレイザー）」，當它醒來的一天，Guardian Blade「艾加多拉姆」一同消失，他擁有神聖和邪惡的力量，並且備有人的心，這就是另一個Ashrey。幸好擁有艾加多拉姆的克制，黑騎士並不會隨時出現，所以現在並不會受到他的威脅，於是Irving決定將有關Ashrey身體的事交由Mariabell處理，另外為了對付奧迪沙的空中戰艦，Mariabell決定利用失去的技術來令雙方的戰力同等，可是要實行這個計劃則需要兩塊能量結晶體，一是亞古拉爾特礦石（アグエライト鉱石），另一是基魯曼洛礦石（ゲルマトロン鉱石），只要有這兩顆礦石就能開啟艾瑪Motor（エマ・モーター），之後就能與奧迪沙一樣擁有空中戰艦，於是Irving便下令ARMS找尋這兩顆礦石。



從Irving的情報中得知亞古拉爾特礦石能在康魯斯町（ホルストの町）的坑道內採掘，而基魯曼洛礦石則被封閉的RAY LINE觀察設施（レイライン）內，幸好這兩處都是捷雲拉特的管轄範圍，能夠利用生命反射器到達，目標明確的Ashrey便帶同Blood和Lirka一同前往。

使用者的心

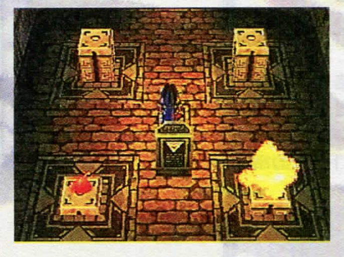


三人離開Valeria家後利用生命反射器到達遺跡礦山的方向去。他們離開另一邊的生命反射器，再向西南方進發便發現第一個目的地康魯斯町，由於有關資料不足，Ashrey等人決定先在這兒收集情報，從町上的村民中得之知亞古拉爾特礦石就在町中央的阿古艾魯坑道（アグエル坑道）內，不過要通過這條坑道，必須有強力的炸藥，而炸藥可在宿屋內找到，於是Ashrey到宿屋搜索（利用Ashrey的第2個Goods尋找），結果在2F房間內的床邊找到強力炸藥（是Blood的第2個Goods）。一必準備就緒之後三人便立即進入阿古艾魯坑道，在坑道內有不少地方一需要利強力炸藥炸開通道，其中還可看見被大石封閉的通道（即★點），此時利用炸藥所爆發的衝力將之打破，走進內部時發現這兒是一個遺跡，四周都佈滿古代文字，當來到第二個房間時發覺前方的門被鎖上，從中央石版的指示下得知只要將四方的柱子同時昇起就能通過，於是利用炸藥將四條柱炸起，終於來到最深處的地方，而且還很順利找到能量之一的亞古拉爾特礦石。



「這就是Irving所說的…能量之一…」Ashrey望着亞古拉爾特礦石說。





「很美呢！就像寶石般。」Lirka說。

「『亞古拉爾特』和『基魯曼洛』…兩者都是遠古時代的高密度結晶體。在遺跡內所儲存的能源，經過長年累月變化出來的結晶體，這是埋在地下的屍體變成的礦石，現在被發掘出來…人是隨着光而行，大多應為擁有光輝便能便自己發光…」Blood在說。

「你連這樣都知~~真有點浪漫主義。」

Lirka說。

「『亞古拉爾特』和『基魯曼洛』都是用來令失去的技術再動…在遠古時代建造的超兵器在現世甦醒的話，這光輝就會導向『滅亡』…『死』和『破壞』就會送到人的面前，可是人卻希望這種東西…」

「Irving…是不會做這種事，我們不是為了不讓這種事發生，而要取這礦石…？」

「力量…力量是不會分善惡的，可是我相信最重要的是使用者的心，我…相信、所以…」Ashrey說。

「是、一定沒有問題的。」Lirka說。

古怪的蜥蜴人



成功取得第一顆結晶體後，Ashrey等人便向下一個目標進發，那就是RAY LINE觀察設施，他們利用生命反射器到火山龍脈的方向進，很快就來到大陸的另一邊，他們向東北方行走，就在海岸邊找到RAY LINE觀察設施。他們進入設施內不久突然聲到悲鳴的聲音，大家都感到有不祥的預感，只好前往查看。怎料到有兩位蜥蜴人正受到素體精靈獸襲擊，Ashrey不忍看着他們被打便決定上前救助，他們將精靈獸擊倒之後無視兩位蜥蜴人繼續前進，可是那兩位蜥蜴人卻要求與眾人同行，就這樣名為多嘉(トカ)及基(ゲー)的兩位蜥蜴人便成為眾人的伙伴。



在這個設施內佈滿很多機關，每當Ashrey等人到達一個機關前，多嘉及基均會主動地上前開啟，當他們來到被牆壁壓住的機關時(即★點)，分別可在左方的牆角找到按鈕，不過由於基的速度較慢，令到他趕不及離開牆壁壓住的範圍，為了救回牠，Ashrey便四同找尋消除機關的方法，幸好在那兒有一座石像能夠推動，於是便利用該石像代替基的位置，真的危機一髮。一行人繼續前進，不久他們終於來到設施的盡頭。

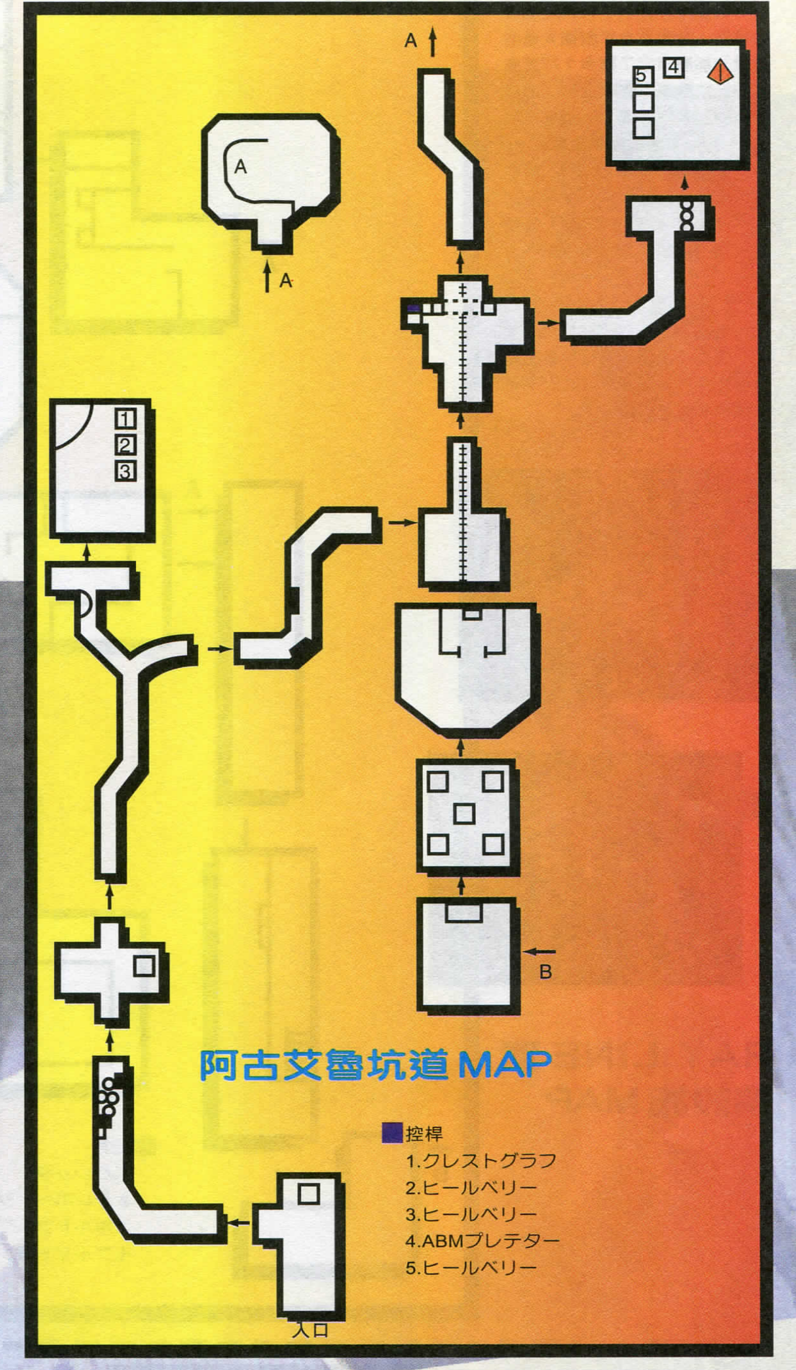
「這就是Irving所說的基魯曼洛礦石…」Ashrey手持基魯曼洛礦石說。

「這就是我要找的基魯曼洛礦石，在雜誌裏販賣的道具，它擁有神秘力量…」多嘉向着他說。

「Irving要利用這石來起動一些東西…」多嘉繼續說：「有這石的話大怪獸就能量產…怎麼這樣的樣子？」

「你們…是為甚麼而來？」多嘉回答說：「是為了基魯曼洛礦石，知道就不要說。」

「我們都是為了基魯曼洛礦石…」



Boss戰——科學班統括

名稱：多嘉&基



對付方法：首先多嘉的攻擊力比基明顯地低，而且其體力也不高，因此玩者的首個目標應該是他，以集中攻擊的方法先將多嘉擊倒，當餘下基一人時，大家不妨用盡所有強勁的技術，但是有一點要注意，就是基的攻擊力頗強，Lirka最好是作防衛狀態為佳。

Boss戰——素體精靈獸

名稱：ウンディーネ



對付方法：這隻精靈獸的唯一弱點是害怕火屬性魔法，並且攻擊力不強，不過他擁有令己方所有魔法效果無效化的能力，所以即使玩者使用物理防衛力上升的魔法，最終都會被無效化，因此多利用Lirka作火屬性魔法攻擊較好。

「甚麼？你們為了使用這設施的礦石，令和平世界製造大量的怪獸，那麼預定了幾多？那就應該捕捉精靈獸作實驗之用，然後向奧迪沙表示忠誠！…糟糕！洩露秘密…」多嘉興奮得繼續說。

「如果你們所說的是真的話…！」Lirka說。

「不行！這事不可被人知道的，唯有使用最強的戰鬥方法！！」

就是這樣多嘉和基成為Ashrey的敵人，二人被打倒之後立即逃去，從此事中可以看出奧迪沙對世界的影響非常之大，可是這也是無可口非的。

RAY LINE 觀察設施 MAP

S
BOSS
入口
A
B
C

■ 控桿
1.バレッタ
2.テレポートジェム
3.ボルトファニング
4.ゲルマトロンこうせき

達美尼亞空中戰

一行人離開RAY LINE觀察設施便利用生命反射器返回Valeria家，他們將亞古拉爾特礦石和基魯曼洛礦石交給Irving——



「做得很好，這樣艾瑪Motor就能開動。」Irving說。

「…那個艾瑪Motor究竟是甚麼？」Lirka問。

「如果詳細說明是要浪費很多時間，其實這是連結電磁用的一種永久機械…是古代人的科技，當時因為發明這種東西的人叫艾瑪，所以以他的名來命名。」Mariabell解釋說。

「我想是這樣。」Mariabell接着說：「Irving、我們也開始動手令艾瑪Motor作動吧！」

「是的！大家、辛苦你們！之後的事由我和Mariabell就可以了。當艾瑪Motor運作後就向你們傳達新的任務，在此之前、你們自由行動吧！」

「起動艾瑪Motor的事易如反掌，只是時間的問題，當測試完畢後就那…」

「下次的任務…好像已決定了。」Blood說。

「是…現在先簡單地說，之後我們打算準備與『Guardian』接觸。」

「『Guardian』…？」Irving繼續說：「無錯、與被稱為『支撐世界的力量』的神秘守護獸接觸的話，我們的戰力會大增，而接觸的『鍵』已開始明確。」

「古代人的科技、Guardian…戰鬥的規模越來越大，我們的力量不能夠阻止嗎。」Ashrey說。



「不能不全面阻止的，如果人人都是過着正常的日子，世界就會退步，為了不讓這事發生，就是ARMS的任務。時間不多、希望你們能休息一下，準備下次的任務吧！」

再次取得自由時間的Ashrey便依舊返回達美尼亞鎮見瑪莉娜，怎料到就在鎮的入口杜尼、史哥特和Tim等人被神秘人物追蹤，他們看見Ashrey

便立即躲在他身旁，根據史哥特的看法那些神秘人是為了Tim而來，Ashrey將神秘人打發後突然收到由小琪來的通訊——

「我是小琪、在達美尼亞下空發現巨大的戰艦影子！根據熱原反應推判，是在山頂所遇到的空中戰艦。」

「莫非是…空中戰艦巴魯基沙斯！可惡、這麼快作下步計劃！」

「發生甚麼事？」Ashrey說：「對不起、只是我自言自語。現在奧迪沙的戰力集中於空中，我們不能做出甚麼！」

「不用擔心的。」Irving向Ashrey說。



「Irving？是否找到迎擊的對策！」Irving繼續說：「還未測試過，會有點不安…在這兒是不能詳細說明。」

「交給我吧！我相信你的指揮。」Irving再說：「那麼、盡快回Valeria。『達美尼亞空中戰』要開始！」

另一方面，在空中戰艦巴魯基沙斯的奧迪沙等人，已作好一切的準備，他們的目標是將被稱為『柱』的東西取得，而這次任務卻是由Antenora和Ptoromaea負責，他們為了達到目的，將怪物アルファエル解凍，並放牠到達美尼亞鎮上。Ashrey趕回Valeria家後立即與Lirka和Blood會合——

「Lirka！Blood！巴魯基沙斯在達美尼亞上空！Irving的迎擊對策怎樣…」

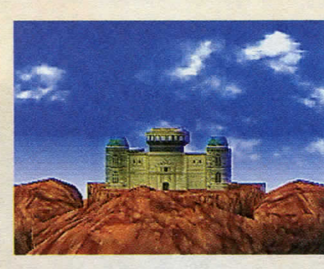
「我們也沒有詳細地聽過，不過他叫我們到51區域集合！」Lirka說。

「51區域？到那兒又怎樣…」Blood說：「是嚴禁進入的區域，好像要解放那兒…」

「究竟在幹甚麼、Irving…」

就在這個時候，整座Valeria屋宇產生強烈震動，而Irving站在一個控制室的地方作指揮——

「將艾瑪．Motor的動力推至最大！以最高的速度迎擊敵人！」



「艾瑪．Motor的動力達330點，沒問題的，運作正常！」小琪說。

「模擬系統一切正常！」艾美說。

Ashrey等人終於來到這指定的51區域，他們看見這種景象都感到非常疑惑，因為整座Valeria屋宇變成一艘空中戰艦。

「Irving！這究竟是…」Irving回答說：「這是Valeria家的秘密，我們會利用這個來迎擊敵人！」

「又是這樣…不要這麼亂來。現在我們要怎樣做？」Ashrey說。

「城的甲板已經解放，希望你們利用那兒來迎擊敵人。」Ashrey說：「明白！」

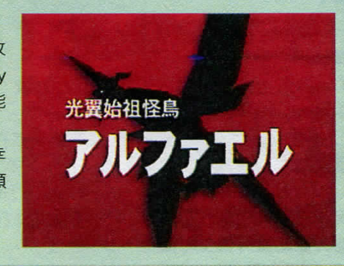
「Valeria戰艦、緊急出發！達美尼亞空中戰開始！」

Valeria戰艦慢慢昇起並離開崖壁，向達美尼亞進發，而Ashrey等人依照指示來到甲板迎擊奧迪沙的怪物。由於對方並沒有強力的招式，所以Ashrey等人很輕易將牠擊倒，奧迪沙的失敗從而令他們撤離達美尼亞。他們便立即趕回鎮上觀察情況，並看見杜尼三人正為着Tim成為別人捕捉目標而煩惱，Ashrey相信奧迪沙是為了Tim的神秘力量而襲擊這兒，為了不想再有這事發生，Ashrey決定帶Tim到Valeria戰艦去。

Boss戰——光翼始祖怪鳥

名稱：アルファエル

對付方法：首先玩者準中牠雙腳攻擊，最後才攻擊他頭部，而當Ashrey的FP達到LV 4時，就應用其變身能力，從而令到他的攻擊力大幅增加，這樣一來對於戰鬥有很大的幫助，幸好對手並沒有甚麼特別招式，所以頗容易對付。



柱

眾人將Tim帶去見Irving，就在會議室Tim終於開始要步入找尋過去之旅——

「令Guardian甦醒的力量…我有這種力量嗎…就是因為這樣…我成為別人的目標…」Tim驚奇地說。

「我們希望可以保護你，不讓別人將你的力量向壞的方面使用。」Irving說。

「我不是十分明白…很可怕…」Irving說：「可怕的是連自己的力量也不知道。不如就帶你到你的故鄉，當你明白些甚麼時，這不安便會消失。」

「我誕生的故鄉，我和母親的地方…」Tim沈默了片刻後便繼續說：「明白…拜託你們，請你們帶我去…但…」

「可不用擔心在達美尼亞的朋友，我們會向他們説明，之後可能會不能與他們見面的。」





「是。」Irving說：「好、Valeria戰艦、全速前進！目標是Guardian守護者的村落巴斯加(バスカー)！」

利用自動道航系統Valeria戰艦很快便到達巴斯加的附近(按×掣、選第3項)，由於Valeria戰艦只能將人帶到地面的魔法陣上，所以落點很有限制，Ashrey落到地面後走進前方的森林搜索，根據Irving的情報所知，巴斯加就藏這森林裏，果然在較北面的位置找到這條村落。

「這是我的故鄉…」Irving從後方前來說：「無錯！繼承太古世界之力，崇拜『Guardian』的民族就是住在這個巴斯加裏…12年前、你在這兒出生。」

「可是、我對於這地方卻一點印象都沒有。」

「你懂事時不是與母親在旅途中嗎？」Lirka說。

「首先在這兒打聽有關Tim出生時的背景吧！我們去找村長看看，在這之前Tim在村內自由行動，或許會發現些甚麼的。」Ashrey說。

就是這樣Ashrey等人便到村長的家去——

「終於都來了，無錯！Tim是這村子裏的孩子，他是Guardian的巫女沙莉娜(サブリナ)的唯一兒子，Tim絕對沒有錯。沙莉娜與來訪的『候鳥』墮入愛河，而所生出來的孩子，大家都祝福這小生命並名為Tim，還養育至3歲…但是由於父親在冒險旅途身亡，母親沙莉娜因此而變了，她帶着年幼的Tim離開村莊，之後就失去踪影。」村長說。

「沙莉娜…Tim的母親來到達美尼亞後便死去。一直以來、Tim都留在達美尼亞。」Ashrey說。

「長年以來我們都在找尋Tim的踪影…」Lirka說：「為何要這樣做？」

「這是因為Tim是『柱』嗎？」Irving問。

「的確、Tim擁有當『柱』的資質。」Lirka說：「『柱』是？」

「是利用Guardian之力支撐世界，並能將它現實化的使者，Tim就如沙莉娜般繼承了這『柱』的才能。不過在村子裏也擁有同樣資質的人…不如讓大家見面吧！」



而獨自一人在村內徘徊的Tim，他在村內四處觀望，希望能找到一點線索，當他來到一間無人的屋子裏時，看見在枱子上有一顆很美的寶石，怎料到屋子的主人回來，嚇得Tim不小心將那顆寶石弄掉在地上，於是那可愛的小女主人便



一同拾回寶石——

「(這孩子是誰呢？未曾在村子見過，看他的年紀與我相同，第一次看見與我同年的男孩，與他說甚麼好？不知道，都是先打過招呼，但要怎說好？唔~不知道。)」小女主人一邊拾回寶石一邊想。

「太好了！我叫Tim、可以的話希望知道你的名字。」Tim說。

「(唔~想這麼多幹麼，別人先作聲，我要加油、拿出少少勇氣…)」小女主人想後再說：「哥莉(コレット)、…多多指教。」

就在Tim上前打算與哥莉握手時，他身上的寶石與哥莉的寶石產生共鳴，剛巧村長前來找哥莉，並向Tim說出她的身份——

「哥莉與你同樣是『柱』之後繼者，歡迎你回來、Tim，這兒是你出生的地方，也是你和母親的故鄉…」

二人跟着村長到村長家去，並知道有關「柱」的事——

「這寶石藏有另一種力量…」村長接着說：「將支撐世界之力現實化，因此『柱』的能力是不可缺少。」

「但是、稱Tim為『後繼者』的意思是…」村長解釋說：「是、Tim並不是『柱』。要令『柱』完全甦醒，是必須接受能力繼承的試煉。」

「我為了成為『柱』而要接受試煉…不可能的、這種事…我怎會做到…」Tim說。

「試煉…是很危險嗎？」村長說：「在試煉場裏有很多Monster棲身，萬一、Tim的性格不適合當柱的話，或許會被Guardian排擠，那時…」

「對Tim來說…還很年輕，沒有必要這樣要求？如果再加以修煉的話，或許能備有當『柱』的資格。還是、有要Tim一定要當『柱』的理由？」Ashrey說。

「在村子裏造夢時見到…將『天空吞食』的東西，這是兇是吉現在還未清楚，不過我們要將所有事物發生之前，希望能令『柱』甦醒，因為世界的力量…Guardian的力量是藏有很多可能性…」

「『天空吞食』…很像奧迪沙的工作…」Lirka說。

「結論就是要快吧！我們知道的情報並不廣泛，真的要請你指教。」Irving說。

「本人認為必須要盡快找出『柱』的繼承人，面對Guardian必須將心打開，我不會強迫你們的，一切都要看Tim的意思…」

「我…」村長說：「不要緊的，就如最初預定一樣，由哥莉當吧…雖然哥莉和Tim並沒有十全的資質當『柱』，可是我們已別無他法，因為我們現在很需要Guardian之力…『柱』是必要的。」

「如果哥莉不適合當繼承人的話…」Ashrey說。

「這是一定要接受的命運…」Tim低下頭說：「…我…我去…由我當繼承人吧！為了成為『柱』，我接受試煉！」

「Tim！」Irving說：「你考慮清楚了嗎？」

「由我接受試煉，不是最好嗎？因為不能要哥莉遭遇危險，為了取得Guardian之力，我不去不可。軟弱的我一直受到大家的保護，我並不開心，這兒是我的村嗎？只要承認我是『柱』的話，我就可以留在這兒？」

「既然是你選擇的，我不會說甚麼…」Irving說。

「我們有甚麼可以幫助Tim？」Ashrey說。

「試煉場的最深部是受到管制的，是用來公奉Guardian的地方，統稱『壁』，只有繼承者才可以進入，在這之前誰也可以進入的。最後這是我的請求，請你們守護『柱』的繼承者。」

「…這樣、可以嗎？」Tim說。

「那麼、我正式在這兒傳達任務，ARMS各員全力守護『柱』之繼承者Tim。」



「明白！」Irving接着說：「這樣便沒有擔心的必要。」

「…今日就在這兒慢慢休息。明天、帶你們到試煉場去。」村長說。

翌日的早上Tim晨早起床正打算離開巴斯加，就在門前看見哥莉正在等待眾人，由她帶領眾人到試煉場去，試煉場就在村落的正南方，一進入試煉場內哥莉便就在這兒止步，Tim的內心仍然感到害怕，不過受到Lirka和哥莉的鼓勵，他總算回復信心來，就在Tim進入試煉場之際，哥莉終於忍不住口與Tim訂下約定，在他回來之後到這兒附近的花園去。

他們來到第一個入口時遇上一隻亞精靈，他自稱在這兒等待「柱」之繼承者，牠的職責是在引導繼承者到Guardian的身邊，其特性是能夠模仿一些事物，就這樣這隻叫保嘉(プーカ)的亞精靈加入Ashrey的行列，但他只會跟着Tim(是Tim的第一個Goods)。在這個秘密試煉場裏有很多地方需要同時按下機關才能繼續前進，這時剛好有保嘉的存在，從而可以方便前進，在途中更會遇上一隻複合植物怪獸，由於牠並不強的關係，很輕易便被Ashrey等人擊倒，不久一行人已來到稱為「壁」的地方(即★點)——

「在這之後就是『壁』…在這兒的前方在等待的…是我的試煉。」Tim說。

「將Guardian之力現實化…就是你試煉結果取回來的『Combine(コンバイン)』能力，與保嘉一起。」保嘉向Tim說。

「我和保嘉…？」保嘉再說：「最初的時候不是已說過『一起去』嗎？Tim和保嘉是不可以不一起的。希望大家將Medium(メーディアム)交給Tim，Medium是Guardian的基因，要使用『Combine』的話，Medium是不可缺少的。」

Ashrey、Lirka和Blood將Medium交給保嘉後便進入「壁」內進行試煉。當他到達盡頭時，其母親留給他的Medium突然發生亮光，這時Tim聽到從Medium中發出來的聲音——

「與我的意志力現實化之『後繼者』…將名字告訴我。」

「Tim…我的名字是Tim．Rhymeless！」

「你的血成為我的意志；你的肉成為我的力量。」

「我的血…？肉…？究竟、是…」

「背負着死的宿命之使者，克服試煉給我看！試煉完結時我便會甦醒！」

這時從閃光中出現一隻怪獸，並向Tim襲擊，孤單一人的Tim只好自己一人作戰，在戰鬥中他不斷受到保嘉的提示，從而順利完成這項試煉。就是這樣Tim成為新一代的「柱」，並能在法魯佳亞各地的祭壇中，取得新的Medium。完成試煉的Tim心中不禁興奮起來，便很快地回去向大家報告此事，而且保嘉更將「Combine」的特技交給大家，以後只要保嘉在旁，大家都能使召出Guardian作戰。

Tim第一時間回到入口，找在這兒等待的哥莉。二人依照約定到附近的花園去，由於當時已是黃昏時分，從而令到綠色的原野變得金黃，景色相當迷人——

「嘩~~真的利害…真想告訴給別人聽…」Tim看見這秀的景色說。

「嗯…可是、沒有可以告訴的人…」哥莉說。

「吓？」哥莉說：「Tim是第一個人、所以……不好意思、要你代我去試煉。」

「…不、不是…」哥莉說：「是嗎？」

「…」哥莉再說：「我的最重要東西告訴我，這瞬間的花是最美…」

「多謝你。」哥莉害羞說：「一直、一直以來…這些花一直是這麼美麗就好。」

「一直…一直是這麼美麗就好。」哥莉害羞說：「嗯…」





Boss——複合植物怪獸

名稱：レギュレウス

對付方法：由於對方是一隻複合植物怪獸，所以用火屬性的攻擊會給予很大的傷害，不過牠擁有令己全體睡覺和混亂的招式，最好裝備一些防止睡覺和混亂的防具，幸好其攻擊力不高，很容易便可以將牠打倒。



Boss——變幻忍者怪獸

名稱：ゲヘナネロス

對付方法：由於Tim的攻擊力不強，而對方又擁有回復體力的能力，所以非靠強力的Guardian不可，可是要召喚Guardian必須要有LV 2的FP，並且裝備不同的Medium，會召喚不同Guardian，所以玩者要經常更換，而最有效用來攻擊的是地屬性Guardian，一擊便可以將牠打倒。



秘密試煉場 MAP

B

BOSS

S

BOSS

4 5

3

2

1

6

B

A

入口

■ 按鈕
1.クレストグラフ
2.クレストグラフ
3.ハートリーフ
4.ミニキャロット
5.ミニキャロット
6.クレストグラフ

犧牲品



眾人回到巴斯加後受到村長和村民們前來的迎接，並贈送一些道具給Tim。當晚他們決定在這兒稍作休息，由於Tim取得Guardian之力，令到他興奮得不能入睡，於是便打算出外逛逛。當他來到村長的房間前，聽到村長與部份村民的對話，內容還對Tim自身有關，從而使他在旁偷聽——

「儀式是不會延遲的、去幹吧！」村長說。

「那麼、新的『柱』已經誕生。」穿綠色衣服的村民說。

「果然、就如我所看般，沙莉娜的血統對應『柱』…」紅衣村民說。

「『柱』…要成為『人柱』；得到Guardian之力，犧牲是不可缺少，但是我們現在已取得『柱』，這樣便能守護世界。」

在房外的Tim聽到此事之後感到有點害怕，於是就繼續偷聽下去——

「回想起、當日沙莉娜為了不讓的兒子成為『柱』而離開這村落，一直以來、我們為了找尋她兒子，在法魯佳亞徘徊了10年之多…」

「但是、已完結，取得Tim生命的話，世界便能充滿Guardian之力，為了死而誕生生命…我們希望的『柱』，守護這個法魯佳亞…」

「──そんなの…
そんなの、オデッサのヤツらと同じだよッ！

Tim聽到這兒後開始感到懷疑，這時保嘉從2樓前來解說——

「不知道嗎？你的生命已奉獻給Guardian，真奇怪…你不是知道一切才去試煉？繼承『柱』的試煉…是將你的生命交給Guardian。」



「死…要死…我…不要、很可怕…為甚麼大家對這麼可怕的事，仍用平時的樣子說話…」Tim聽完保嘉所說的話後受到很大的打擊，這些聲音卻給村長聽到。

「是誰？是誰在那兒？」村長從房內出來看見Tim便說：「Tim…聽到了嗎…」









「我會死嗎…？我不死不行嗎？」村長毫不留情說：「…是、Tim。這是『柱』的命運…一定要接受犧牲的命運，若不接受的話，世界會滅亡。你所守護的是這個法魯佳亞，總有要犧牲一些人，請你明白、Tim…請你為法魯佳亞而死。」

「我有家人在這世界、世界是不能毀滅的，求求你、希望你可以死去…」

「Tim…想要你的生命…否則這個法魯佳亞會滅亡。」

村長與村民們均渴望Tim死去，從而拯救世界，深受打擊的他在Valeria戰艦稍作休息，Ashrey知道Tim的事之後立即要求村長解釋此事，可是村長並沒有任何理由解釋，Ashrey和Lirka感到非常之不滿。在大家在爭論之際，Valeria戰艦突然產生震動，從控制室的通訊得知有入侵者入侵這兒，Irving為了不映及巴斯加便立即下命Valeria戰艦上升至1800，而Ashrey等人立即前往阻撓侵者。小琪從攝影機看見入侵者是1男1女，原來是奧迪沙的Antenora和Judecca，他們的目的是將Tim帶走，Ashrey當然不會讓他們得逞，於是便立即到達他們的入侵處，並與Antenora戰鬥起來，幸好對方只是一位女性，並不是Ashrey等人的對手，當取得勝利後Antenora乘機逃走，可是時間已經無多，Ashrey立即前往拯救Tim，這時Tim在房內非常徬徨，並感到自己再沒有生存的意義，就在他感到絕望之際，史哥特和杜尼前來鼓勵他，這令到Tim拾回自信，在另一方面Judecca找到巴斯加村長的所在，還以手鎗威脅他說出Tim的位置，可是村長並沒有告訴他，就在Judecca打算開鎗之際，在他的前方出現一度紫光，原來是Tim利用大地的守護獸前來這兒，並獨自與Judecca開戰，Tim利用眾Guardian的力量，輕易地將他打倒，剛巧Ashrey、Lirka和Blood及時趕到，Judecca見情況對自己不利就立即撤退，此時由控制室傳來的小琪聲音，得知在Valeria戰艦的發進器處有炸彈的反應，Ashrey便帶同眾人一同到發進器去，果然在發進器處有一隻赤色爆雷蚤，是奧迪沙召喚出來的怪物，據Irving的資料得知牠體內能分泌很多炸藥物，所以非常危險，為了要將牠移走，Irving建議由Ashrey削弱牠的體力，乘那時機利用發進器將它送到外面，由於已經別無他法，Ashrey等人只好一試，戰鬥立即展開，四人合力很快便將牠的體力削至最弱，Irving立即吩咐眾人離開發進器，立即以能量封鎖牠行動，怎料到牠利用體內的炸藥將封鎖解除，而且還打算引爆自己的身驅，Ashrey見情況這麼惡劣，便獨自一人上前牽制牠，發進器將牠和Ashrey射至外面，爆炸聲由天空中傳下來，幸好Ashrey及時變身成黑騎士……

擔心Ashrey的眾人，紛紛回到地面找尋他的蹤影，Irving扶着受傷的Ashrey到眾人面前──

「沒…事…了…一人都可以行…」Ashrey勉強地說。

「少囉唆。」Ashrey說：「是命令嗎？」

「是命令。你擔心我身體的話，那就弄錯了。」Ashrey說：「不過…」

「…真希望、一起戰鬥…這樣的身體真希望能一起戰鬥。誰也不想背負守護法魯佳亞的心情…」

「戰鬥…不、現在不是一起戰鬥着嗎？」Irving說：「多謝你。」

Lirka、Blood和Tim均趕到來，看見活生生的Ashrey均感到非常開心呢！

巴魯基沙斯 MAP

按鈕
磚塊
C=電腦

動力裝置A＝TA2360
動力裝置B＝TB8180
動力裝置C＝TC6503

法魯佳亞高峰會議

經過上次一役後Tim和ARMS一行人在巴斯加上與村長告別——

「做得非常好…Tim…你這樣的資質一定可以令Guardian之力現實化。」

「等等！這樣…我不要！」村長說：「Tim！」

「雖然我有為法魯佳亞幹點事，但我也有想保護重要東西的心情，因此、我想戰鬥下去，與及想生存下去。說要『死』就真的要死，我可不是這麼軟弱！」

「我們ARMS很歡迎你加入的，巴斯加會不服嗎？」Irving說。



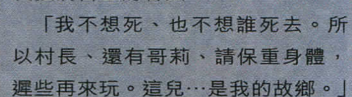
「不、這樣好了…『柱』的生命在其他人的手上是沒有意思…『柱』本身利用自己的意志奉獻生命是不能將Guardian之力解放。」

「你的力量是很巨大的…真的是擁有保護重要東西的心情的話，希望你能助我們一臂之力…」

「我不要甚麼也不幹而就這樣死去，所以拜託你們，為了守護最重要的東西。」

「那麼我們一起返回美利亞魯，下次的戰鬥等待我們ARMS。」

Irving說罷後連同Ashrey等人返回Valeria戰艦去，而Tim向村長再一次強調自己的看法。



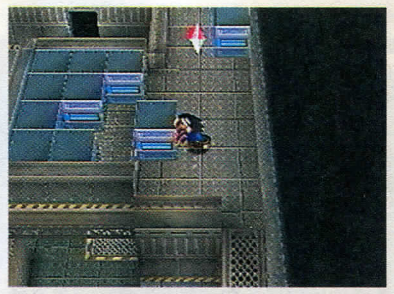
「我不想死、也不想誰死去。所以村長、還有哥莉、請保重身體，遲些再來玩。這兒…是我的故鄉。」

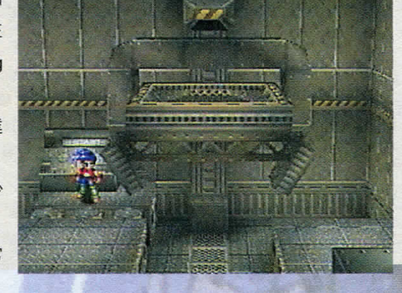
Tim離開後村長自言自語說：「原諒我嗎…Tim…我的女兒、沙莉娜啊！你的孩子…原諒我…」

眾人利用Valeria戰艦返回美利亞魯，並到達美尼亞鎮謁見國王，國王對於ARMS的活躍表示讚揚，而且世界三大國家美利亞魯、捷雲拉特及基魯古拉特已決定開有關奧迪沙問題的會議，希望能攜手合作，由於三大國家的領主集合，為安全起見Irving提議到Valeria戰艦上進行會議，美利亞魯國王許可後Irving立即向ARMS傳達命令，全員守護第71回的法魯佳亞高峰會議。



很快第71回的法魯佳亞高峰會議即將開始，美利亞魯國王、捷雲拉特女王及基魯古拉特領主均來到Valeria戰艦上的4樓會議室，由Irving開始發言，其中是希望ARMS能在法魯佳亞各地擁有自由行動權，可是基魯古拉特領主卻非常不滿這個提案，而且也不信任ARMS的實力，還提議各國加強軍備，全力對抗奧迪沙，不過這提議受到美利亞魯國王和捷雲拉特女王的批評，就在眾人爭議得非常燦爛時Irving收到小琪的通訊。





「對不起！緊急事件！雷達查到有高熱源的反應接近，相信是空中戰艦巴魯基沙斯，距離接觸點還有500！」

基魯古拉特領主顯得非常緊張，不過Irving早有準備，因為ARMS已隨時候命出戰，這樣一來還可以讓基魯古拉特領主觀看ARMS的作戰能力，可是他看來並不多滿意。Ashrey等人乘座一個尖頭的發射器，進入巴魯基沙斯內部，目的是要使巴魯基沙斯停止作動，於是眾人便開始執行任務。

在巴魯基沙斯內可看見不少圓錐形的裝置阻擋去路，但這也難不到Blood的腳力，途中更有不少電腦，令他們清楚知道動力裝置的情況，而且有些更是控制動力裝置的電腦，只要輸入正確的密碼，就能將動力裝置停頓下來(記得開啟後備電源)，他們成功將所有動力裝置停頓下來後正算離開這兒，怎料到奧迪沙的Ptoromaea從上方的控制室前來攔截，戰鬥隨即展開，不過手下敗將始終都是手下敗將，以他一人的力量根本不可能將Ashrey等人擊倒，打敗Ptoromaea之後才發覺這是一個陷阱，奧迪沙的人員早已離開這艦，Ptoromaea只是來拖延時間，由於巴魯基沙斯沒有動力，現在正向達美尼亞鎮撞去，Ashrey只好將現在情況告訴Irving，並決定嘗試控制巴魯基沙斯降在海邊，當眾人來到控制室，由熟識機械的Blood嘗試控制，結果安全地使巴魯基沙斯降在海面，他們站在巴魯基沙斯頂部等待Valeria戰艦的來臨。





Lirka 的故鄉

經過這一次戰役，又再一次証明到ARMS的實力，再加上可以令到基魯古拉特領主無言以對，這令到美利亞魯國王非常高興，可是由於高峰會議受到阻礙，並沒有很大的進展，不過在高峰會中國王為他們取得一部高速水上艇，可說是不幸之中的大幸。



為了要了解對方的情況，Irving打算利用高速水上艇在海上找尋巴魯基沙斯的Data tablet(データタブレット)，這樣便可以令己方的戰力大增，一行人便依照Irving的指示利用高速水上艇打撈巴魯基沙斯的Data tablet。

他們離開達美尼亞鎮向西方海岸行走便找到高速水上艇，乘上高速水上艇後就在這個內海的北部進發(Data tablet共有三個，它們均藏於海灘附近，利用口掣找尋)，他們經過三個島嶼的海灘，均能發現Data tablet，他們收集3個Data tablet後收到Irving的通訊，需要回達美尼亞鎮處集合。

接着Irving與美利亞魯國王商討下一個目的地，怎料到是Lirka的出生地斯艾魯自治領(シェルジェ)，因為只有那兒的人才可以分析Data

tablet，可是那兒沒有地方可以供Valeria戰艦降落，而且又不能用水路前往，在大家思考之際，國王記起在達姆捷的工人曾開闢一條通往斯艾魯的通道，就是這樣Irving向眾人作出新的命令，到斯艾魯分析Data tablet，從而取得更多有關奧迪沙的情報。



Ashrey一行人立即起程到達姆捷打探有關情報，就在達姆捷的酒吧裏找到美利亞魯國王所說的礦工，Ashrey向他解釋過後，他也毫不猶豫地將開斯艾魯地下道的道具交給Ashrey(「おやかたのあかし」)，由於這條通道必須經香保哥山的通道前往，所以眾人便到香保哥山去，進入香保哥山的通道後利用該道具便成功開啟南方被鎖的門。



在途中他們會經過一條木橋，橋上可看見三個燭台阻塞去路，Lirka便利用手上的冰魔法杖將其消去(冰魔法杖就在附近取得，用口掣攻擊，之後更有需要Tim和Ashrey的Goods來前進)，接着他們終於離開這條通道，向西南方進發便可找到Lirka的故鄉斯艾魯自治領。

「這是Lirka的故鄉…」Ashrey說。

「町在結界裏、真是很不可思議。」Tim說。

「不、對了！不如趕快分析Data tablet…」Lirka說。

「怎麼樣？這麼不在然的。」Tim說。

「Data的分析就交給我們，你不如向這兒的人打過招呼？」Ashrey向Lirka說。

「是、是的，這種事…」此時從町內走來的魔法學校學生看見Lirka說：「好像在那兒見過，果然是你Lirka！竟然不與我分勝負！這個離家出走的女孩！」

「吓！Lirka…」Ashrey說：「離家出走！」

「真是…」Lirka連忙解釋說：「不是！不是離家出走！怎說呢！這是出國漫遊、武者修行…」

「不要胡說，你是離家出走！」魔法學校學生說。

「等等…不要在這地方爭執…」Ashrey說。

「對不起、還未自我介紹、我叫迪尼(テリィ)、我和Lirka是在同一課室上課，是朋友來…」

「這樣的傢伙可不是我的朋友！只是個令人討厭的人。」



「甚麼！」Lirka說：「因為魔法成績好而時常四處認『叻』，時常以我作對象，這時還要不斷說分勝負，很煩…所以你是令人討厭的傢伙。」

「求求你們不爭執…」Blood說：「我們是為了利用魔法來分析Data tablet而來，我想見負責人…」

「對不起、讓你們看見這麼的事，你想見的人在課室，我先去通知他，一會兒見。對了！遲些要與你分勝負，不要逃！Lirka！」

眾人跟着迪尼的後方進入魔法學校，就在2樓的左側房間找到負責人瑪古利(マクレガー)，Ashrey將Data tablet交給他，不一會收到Irving的通訊，於是便利用魔法將它影像化，瑪古利先向Irving作簡單的報告——

「這3張Data tablet均有堅固的保護，這確是令我感到驚訝。不過、結果是要利用我的技術者之魂才可以開啟。」







「老師、你的說法並不簡單…」迪尼說。

「是嗎？Data tablet保存了奧迪沙的情報，由於有一部份破損，要完全分析需要一段時間…再多一天的話，應該可以。」

「那麼奧迪沙的要塞呢？」Irving問。

「不知怎樣、好像是很大規模的能量工廠，高質量的能量精製資料在這tablet內。不過、不太十分清楚，用這麼危險地方當要塞的話、莫非是突擊…」

「故意利用這麼危險地方當要塞的話…」Ashrey說。

「是為了更快取得能量…這是唯一的機會，我們先向他們行動…好！就來一個突襲，令工廠的機能停止。」

「真是想這樣、Irving…」Blood說：「突襲、是不會考慮對方的情況。」

「為了這樣先確定工廠的位置。」瑪古利說：「剛才不是說過要多1日…要從Data tablet內取得更多情報要多1日。」

「交給你了！瑪古利老師。對了！ARMS為明日稍作休息吧！休息都是任務之一。那麼、解散。」

Ashrey、Blood和Tim紛紛離開學校到宿屋稍作休息，而Lirka心中在想——

「(令工廠的機能停止，那不是將它破壞？這樣做的話會很刺激…)」

「Lirka！」Lirka說：「甚麼事？」

「這麼危險的事都是不要做好些，你的魔法技術不會有大的傷害，我、…」



「不用擔心，到現時為止都很順利，我會到現場的，唯一、迪尼在那真地測試中勝利…」

「萬一有甚麼事的話便不能回來…這個…我與你的勝負如何？Lirka是…與你姊姊不同。」

「你很討厭！」Lirka說罷後便離去。

就在當晚Lirka在宿屋的櫃台找Ashrey，還強行拉他到學校3樓的博物館去。

「這是甚麼、利害…」Ashrey說。

「我很喜歡，這個緊張刺激、不可思議的博物館之夜…這個時間的這兒，只有我最喜歡的人，與姊姊二人在潛入這兒、一直都是二人在一起，最喜歡的姊姊…」

「最喜歡…？」Lirka說：「但是、在魔導器的實驗途中發生意外，之後…」

「…對不起、提起這傷心事…」Lirka說：「我知道姊姊在絕望時非常悲傷，當最喜歡的人要遠離自己時的悲傷，誰也不會喜歡，Ashrey有沒有想過遠行？」

「…吓？」Lirka說：「因為我喜歡Ashrey、所以討厭你遠行。當然一即使是Blood、Tim和Irving、甚至是大家都…我們約定。」

「我們約定！因為我也喜歡大家。」

Lirka向Ashrey傾訴心事後心情好轉，她在博物館找尋爆發的魔法彈，從而用來破壞奧迪沙工廠之用，怎料到學校突然響起警報，Ashrey靈機一動知道Data tablet出事，於是立即前往瑪古利處查看，結果不出所料，Data tablet被人偷去，同時Irving也在第一時間知道此事，並查出犯人往西南方的GateBridge(ゲートブリッジ)移動，為了奪回Data tablet，ARMS等人立即前往追趕，他們從瑪古利手上取得GateBridge的鎖匙之後立即出發。就在眾人離開斯艾魯自治領時迪尼前來送行，Lirka向他表示謝意，並從他手中取得爆擊用的道具(バイツァダスト)。



取回英雄之名



一行人來到GateBridge的門前利用瑪古利所給予的鎖匙進入，在途中突然發生強烈的震盪，原來是對面橋頭的蜥蜴人基及多嘉作怪，牠們正將橋欖切斷，為了渡過橋樑，Blood利用這邊的電腦強行延遲橋欖切斷的時間，為時5分鐘，在渡橋期間，有不少敵人的阻攔，Ashrey紛紛將牠們打倒之後幸好趕得及渡過橋樑，來到另一邊橋頭，看見在擾事的蜥蜴人基及多嘉，他們為了正向眾人報仇而展開戰鬥，不過Ashrey等人的實力比以前強了，又怎會不是他們二人的對手，再次被打敗的二人心心不忿，便呼出再生亞龍對付眾人。不過這氣再生亞龍也不是ARMS的對手，又再一次失敗的基及多嘉，很快地逃去，Ashrey等人可沒有那麼多時間理會他們，便立即前往追趕奧迪沙部隊。



他們離開GateBridge後收到小琪的通訊，得知手持Data tablet的人現在向西北方向的Green Hell(グリーンヘル)進發，一行人便立即前往追趕，這個名叫Green Hell的地方，Blood似乎非常熟識，無錯這就是他在五年前逃亡的地方，這兒的景色與五年前沒有改變，令他回想起塵年舊事(地圖請參閱上期105頁)，Ashrey沿着山路前進，經過崖壁和樹林，並乘上吊車到達令一個山頭去，大伙兒安全離開Green Hell後依照Blood所說來到西波克村——

「(與那天的風景同樣無變…真是這樣嗎？在『那日』的環境裏，我改變了，無錯、不會有不變的東西…例如是這個外貌…)」Blood在想。

「甚麼事？」Blood轉身說：「不…沒甚麼、快追蹤那犯人吧…」

Ashrey等人在村內搜索，突然其中一間屋子外的狗兒向着Blood搖頭擺尾，就像歡迎他來臨似的。



「很少見呢！竟然有這種事。」Lirka說。

此時從遠方傳來一把少女的聲音——

「又是這樣~~令到旅人添麻煩！！」少女前來說：「啊！叔叔！」

「我的名字不是『叔叔』——」Blood向少女打眼色後再說：「莫非、你是…勒修(ラッシュ)？」

「果然、叔叔…我呢？美莉露的事記得嗎？」少女說。

「是、這當然…不過、你…」美莉露說：「那件事之後已過了5年…我一直都想再次與叔叔你見面。」

「在那次之後、聽聞叔叔曾被稱為『英雄』，那麼、為何『英雄』要被追捕不可…不過、現在知道叔叔不是壞人，不是在這兒嗎？」美莉露一邊帶着Blood等人到家內休息一邊說。

「不…現在也是被囚犯之身。從『那日』開始…我一直都被束縛着。」

「並不只我想見叔叔的，還有其他人想見叔叔，叔叔被帶走之後，勒修在森林中告訴我有人倒地，那個人與叔叔一樣是史尼哈姆解放軍…是這兒、請。」

Blood進入美莉露的家內看見她所說的人感到驚訝。

「認識這人嗎？」Blood回答說：「是。」

「太好了…這個人叫甚麼名？」Blood說：「比利(ビリー)…他是我無法代替的朋友…」

「太好了…這個人因受傷發高熱，使到他的記憶產生混亂，只在不斷說Blood這名字…相信是叔叔的朋友。這麼難得才見面、對不起…我們無法治好這個人身體的傷和心的傷…」



「仍生存、只要見到他，我就已滿足。…對不起、多謝你！」

次後Blood向大家說回自己過去的事——

「在史尼哈姆國由於無視民意，不斷增強軍事政策…結果、反對這政策的人們在各地帶起武裝叛亂，程度還越來越嚴重，在這時候、有一位男性出來將反對勢力集結成解放軍…這個男人叫Vinsfeld Rhadamanthus，是我上司的名字…」

「Vinsfeld是Blood的上司？」Ashrey說。

「不會…Blood是Vinsfeld的同志…」Tim說。

「Vinsfeld不是奧迪沙的首領嗎？為何當解放軍的領袖會當恐怕組織？」Lirka說。

「我也有聽過村民說過，有少數解放軍在各地將正規軍打倒的是叫Vinsfeld…、『英雄』Blood和其他同伴之活躍所致。」美莉露說。

「我和那傢伙曾經常在一起，可是在Final Operation之際，那傢伙便失踪…之後…仍生存的解放軍和我，負起內戰所有的責任，成為戰犯一直被追捕…無錯！是Vinsfeld的圈套。」

「無論其他人怎樣說，我和勒修都不應為叔叔是壞人，5年前、他不是為了救回村民而甚麼都不幹投降嗎？不只這樣，不是在Green Hell救回從村上徵募的人嗎？在這村子沒有人應為叔叔是壞人。」

「已5年、『英雄』這名字在這村中回到我身邊，而那傢伙、Vinsfeld也在我面前組成奧迪沙！為了被背叛的同伴，我不能原諒這傢伙！」

「為何這麼重要的事卻一直沈默寡言…莫非、與我們的敵人Vinsfeld有關…」

「對不起、這是我和他的問題…只想由自己的手解決，是這樣想…也不希望把你們捲入我們的私人因怨中。」

「我們不是ARMS的同伴嗎？我們將Blood的事想為同伴不好嗎？以前、Vinsfeld和Blood是一起戰鬥的同伴，現在已不是？」Lirka說。

「是、現在的我是與奧迪沙戰鬥，ARMS的Blood。」

「問題是現在如何做好…看來偷去Data tablet的犯人在這兒失去踪影，而再前行是海洋，相信是到隔鄰的大陸去。」Ashrey說。

「越過海洋的西北面是廣闊的沙漠世界，也是史尼哈姆國的地方。是Vinsfeld的做法吧！很有可能利用已放棄無人的設施來當據點，那邊好像有條叫古亞多尼(クアトリー)，不如在那兒收集情報？唯獨是沒有到史尼哈姆國的船的話，要到那兒可不簡單…」Blood說。

「說開又說，高速水上艇又放置很遠的地方。」Tim說。

「好、或許仍然在尋找的狀態，但首先以古亞多尼為目標，至於到史尼哈姆國的方法，明天再找吧…」Ashrey說。

翌日早上Blood在離開西波克村前，向勒修告別，怎料到牠卻帶來一個很大的驚喜給大家，那就是被偷去的Data tablet，可是看來已被破壞，他們的追蹤犯人的任務也在此完結，他們便依照原定計劃到史尼哈姆國去，從這兒村民的情報中得知沿着海岸向西行，就可從河口上陸，而在該地的西北面就是眾人們所找的古亞多尼町。



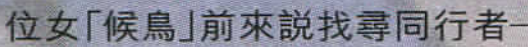


宿命之血

Ashrey等人利用轉移道具(テレポートオーブ)返回高速水上艇，並依照西波克村的村民所説從西方的河口進入，便可在沙漠附近登陸，就在西北面的峽谷發現了他們所找的古亞多尼町，進入町內後眾人在這那收集情報，在途中有一







位女「候鳥」前來説找尋同行者——

「要到變成廢城的史尼哈姆城，需要你們的力量…」女「候鳥」向Ashrey説。

「但…」女「候鳥」再説：「不介意嗎？那就決定。明天去。」

「等等！要一起到這麼危險的地方，最低也應留下名字。」

「Kanon(カノン)…這已很充分，Ashrey…

Kanon説罷後便離去。

「Kanon…好像知道Ashrey的事…」Tim説。

「可是、會合的地方和時間都未決定就走，真是。」

「(為何？這時『另一個我』在囉囉唆唆…Kanon、究竟是誰…？)」Ashrey在想。

「明天…到史尼哈姆城便知道，今日先在這兒休息。」Blood説。

翌日早上，Ashrey正準備出發到史尼哈姆城去，但卻不見Blood的踪影，於是他便獨自四處找尋，怎料到在宿屋外看見Blood與一個不認識的人在交談，Ashrey立即返回宿屋內……不久Blood從外面回來——

「Blood、你去了那裏？史尼哈姆城的事已知道得很詳細…」

「…對不起、史尼哈姆城是在鹽原野的東北面以外的位置。」

「(Blood…甚麼也沒有説…不、我要相信Blood，不相信同伴的話要怎樣做，不是一起戰鬥的同伴嗎？)」Ashrey心想着。

「甚麼事、Ashrey？」Ashrey回答説：「不、沒甚麼…」

四人離開古亞多尼町向史尼哈姆城的方向發進，當他們到達城內時發覺Kanon還未來，由於這城長期受到鹽的侵蝕，Ashrey決定順便在這兒調查一番。城內藏了很多機關，其中在圖書館內可找到空置一本書位的書櫃，在這兒搜索一番後找到一本與空位同樣大小的書籍(即★點/ 並利用Blood的Goods取得)，將其放下便可以打開其他通道，在調查的途中，這兒景象令Blood回想起過去的事，可那種往事就像剛發生般似的，眾人搜索整個城後並看不見Kanon的踪影，他們只好離開此城，當他們回到出口聲到從外面來的聲音，那是Kanon。

「送你回原來的世界去。這兒並不是你所存在的世界…」

「那時的『候鳥』？是奧迪沙的刺客？」Ashrey説。

「在我身體流着的是宿命之『血』！將我束縛着是最適合的，雖然我與你沒有仇怨，可是你身體內潛在的『魔』是我的獵物，也是我的宿命！受死吧！」

Kanon全沒有作任何解釋揮刀相向，Ashrey完全不明白發生甚麼事，為了生存只好與她一戰。當Ashrey將她打敗後Kanon仍強調要將「魔」擊倒，之後便離去。



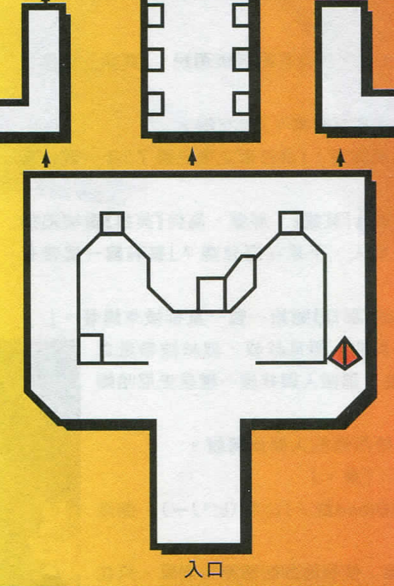








史尼哈姆城 MAP



撰文者：山寺良牙

機動戰艦 NADESICO The Mission

DC
製造商：角川書店／ESP
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM　記憶：17 BLOCK／SAVE
SAVG／MEM

上回說到戰鬥過後，收到宇宙軍的驅逐艦緊急通信要求支援，於是琉璃便建議找尋驅逐艦的蹤影，並且前往月面軌道上的衛星附近搜索，當中在有些寫有「殘」字的殘骸地方，可以取得一些比較特別是寶物、裝備之類。

另外當返回地球防衛線時，在移動至一些貼有JF的位置時，收到總司令的通信，說防衛線上的無人導彈衛星被敵人佔領，於是只好做額外的事。

戰事 8

出場敵人

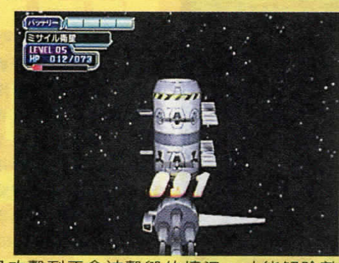
初段戰事

無人導彈衛星　3架

後段戰事1、2、3

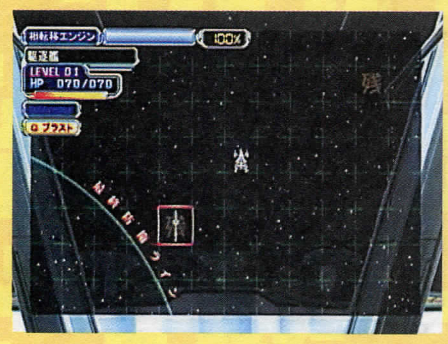
カトンボ　各＋3艘

（附加條件：不能將無人導彈衛星擊毀或被擊毀）



在戰事最初是會不知怎樣去對付衛星，當自軍的兵器接近後便會得知解決辦法，最大問題是攻擊到不會被擊毀的情況，才能解除敵人的控制，所以攻擊時要特別小心；另外將控制權搶回我軍手上後，亦不能讓敵人將其擊毀。

最後終於找到驅逐艦，此時看到它正被敵人追著攻擊，不過奇怪的就只有敵艦一艘，於是光與胡巴他基會提出戰術建議，用任何一個也可；戰鬥開始時哥多（コート）再度通信，還叫Nadesico不要過來，因為這個是陷阱，之後通信再消失。



戰事 9

出場敵人



初段戰事

カトンボ　1艘

後段戰事

積尸氣　4架

（附加條件：不能讓哥多的驅逐艦被擊毀）





之後琉璃會提示友軍在地圖上是以黃色表示，不要被地圖上的殘骸混淆；將地圖上唯一的敵艦擊毀後，敵人的增援便出現，此時琉璃問玩者下個指示（選任何一個也沒問題），其後的戰術便是Nadesico邊向不能動的友軍艦移動，再邊出擊Aestivalis迎擊，同時Nadesico亦移近友軍艦並向它進行救回和修理工作，而事實上只要將所有敵人消滅以後，不用進行救回和修理工作也可。

最後終於將哥多救出，而驅逐艦亦為了要進行大修而向月面基地進發，而琉璃則覺得奇怪，為何哥多這個屬於特工作的人會在此處？此時Nadesico總公司的發言人通信，並說出事實上哥多的目的與琉璃們所做的任務一樣，就是到火星遺跡保護正在進行調查工作的伊尼斯（イナス），最後公司方面要求玩者批准哥多同行，於是便接受並為他準備房間，其後琉璃便說繼續向衛星基地進發。



打了這麼多場戰事，還是該休息一下；不過在休息時琉璃突然說有急事叫玩者到艦橋，上去後便聽到涼子弄哭了哈莉，究竟發生甚麼事？最後得出的結果是最近頻頻有戰鬥出現，令到眾人精神緊張之餘又沒有休息，於是弄到士氣大受影響，而玩者得要想辦法解決；同時從光口中得知胡巴他基好像做了以古怪機器，於是便借機去查探一下。來到他的房間時，看見他的面色好像有點問題似的，於是便：

是否身體有甚麼不適…（体の具でも悪いのかと…）「與胡巴他基相性＋1」

做了些甚麼出來？（…何を作っているんですか？）

其後得知他做了一部可以看到人的夢的機器，做出來的主要目的除了是偷窺別人的夢外，亦說是用來令心理平衡，於是玩者便決定找人來實驗，（本人找了琉璃與涼子，想她們做實驗的話需使用「限定」指令）在開始實驗時，胡巴他基引誘玩者看琉璃的夢境，於是：



不要（いや　やめておきましょう）

唔、有少許興趣（そうですね　ちょっと氣になりますね）「艦長評價－1」

最後看過二人的夢後，發覺好像沒多大用，於是胡巴他基便親自實驗，就在此時他說不能讓其他人得知他的夢，突然光進來說想看他的夢，到最後胡巴他基只好說將此機器掉便算了。



終於來到目的地的衛星基地，誰不知正想進去時發覺到有敵人存在，並且與友軍在對壘中，其後收到總部的消息得知，另外兩個衛星所在地也是與火星之後繼者戰鬥中，於是便下令Nadesico與現地點的敵人進行攻擊。



來到戰區後便先調查下戰況，從微弱的友軍通信得知敵軍中有很強的紅色武器，戰況十分不利，於是輪到Nadesico開始進擊；一開始便先到那紅色敵人可以強到一擊便擊毀一戰艦，於是友軍所有Aestivalis便想集中火力去對付該敵人，而剩下的敵艦只好由Nadesico去收拾了。

戰事10

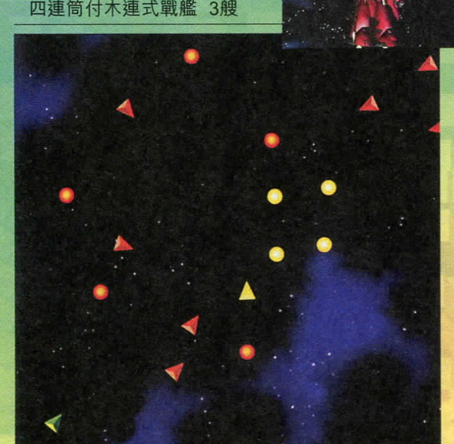
出場敵人

初段戰事

敵人	數量
夜天光	1架(後前會脫離戰線)
積尸氣	最少4架
ヤンマ	3艘

後段戰事

敵人	數量
四連筒付木連式戰艦	3艘





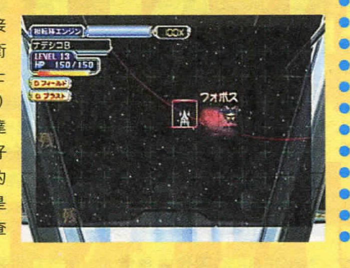
本版要令友軍不被全滅可說是不可能，倒不如令Nadesico先向戰區中心位置走一段路，再以守為攻的方式，將所有Aestivalis出擊圍著Nadesico，這樣敵人便會自動被引過來送死。



將所有敵人消滅後，Nadesico便進入衛星基地並進行空間跳躍，可是完成後出來的地點竟不是火星，而是別的地方，可能是跳躍進行系統出現誤差而弄至這樣，一般來說根本不會出現這狀況，這可能是火星之後繼者在系統上攪鬼，同時亦令到Nadesico的主引擊出現異常的負荷，原想再用一次空間跳躍前往火星，不過琉璃認為這是不可行，因為由於系統的計算有誤差，可能會跳到不知名的地方，最後只好慢慢的以一般航行前往火星。



航行至接近火星的衛星科波士（フォボス）時，在雷達上發現到好像是敵人的蹤影，於是便過去調查一下。



戰事11

出場敵人

敵人	數量
マジン	1架



今次戰鬥中Nadesico是不會出場只有Aestivalis，而當中只有接近敵人時，才會有電力波供應，在戰鬥初段每架機體移動後是會有引力將機體拉過去；反而機體接近敵機並攻擊後「待機」便會有重力將機體推一定距離，它攻擊力屬一般，但防禦力高得嚇人，但反正敵人只有它一架，倒不如一口氣集中火力攻擊便算；不過最好笑的還是它會問中會有段時間是打不入的，這時還是全體先作防禦，待這段時間過去後才再作攻擊。



最後終於來到火星大氣層內，但找到遺跡位置正想降落時，琉璃說敵人該會走來迎接的，說時遲那時快，警號便立刻響起於是便進入戰鬥。



戰鬥過後Nadesico便再次準備降落火星，可是就在此時再次有異狀出現，Field的馬力下降，引擊馬力亦由黃燈轉成紅燈，引擊再次發生異狀令降落路線發生偏差，並且有可能發生爆炸，這時玩者的反應是：

相轉移引擊緊急停止（相転移エンジンを緊急停止！）「無變化」
增加馬力修補進入航道（出力を上げて突入コースを補正！）「艦長評價＋1」
照現時航道（コースそのまま、現状維持！）「艦長評價－1」

最後決定將馬力增加以改變進入航道，這時胡巴他基說這樣的話真的會爆炸，這時問他還可撐多久，他說只有15秒，於是：

繼續推進撐到最盡（ぎりぎりまで推進継続！）
立刻將引擊停止（ただちにエンジンを停止！）

最後令引擊再撐15秒以減輕傷亡機會，而Nadesico亦在火星上採用機腹降落，停了以後便：

確定受損狀況（被害状況を確認！）「無變化」
各位，沒事吧？（みんな大丈夫ですか？）「IFS值增加」

開始進行救護工作與及確定位置工作時，胡巴他基來電還說很麻煩，於是：

引擊狀況怎樣？（エンジン、どんな状況です？）「無變化」
你沒事吧？（ウリバタケさんは大丈夫ですか？）「與他的相性增加」

從他口中得知引擊遭嚴重損壞，若現在再發動的話引擊會飛出來的，要修理的話可會十分費時，還叫玩者一會到引擊室，來到後他說十分麻煩，若有可交換的配件可以更快，此時哈莉來電說確認了位置，於是玩者便回到艦橋，得知現時在遺跡以南約1200 km處，之後Prospector說在公司舊研究所附近，借機便問問會否有零件殘留，他說有可能，但不記清楚記得位置，於是便決定出動Aestivalis隊尋找研究所位置，每次搜索只能移動三次，研究所的位置就如圖。當找到研究所的位置後，Aestivalis隊便入內找尋必要的部件，而內裡亦有敵人出現，於是：（注意：若是太久也找不到研究所的位置，Nadesico便有可能遭到敵人的襲擊，亦會立刻進入另一場戰事，資料如下。）



戰事12

出場敵人

初段戰事

敵人	數量
木連型驅逐艦	4艘
新型バッタ	7架
バッタ	4架
積尸氣	1架

後段戰事

敵人	數量
ヤンマ	3艘



開戰時Nadesico的位置便已在版面的正中央，四面被敵人包圍，故雖靜制動最為有效，將所有Aestivalis全數出擊並圍著Nadesico，待敵人進入射程範圍內便進行攻擊。可是開戰後不久相轉移引擊出現問題，馬力無法上升不能使用Gravity Blast，於是開始緊急修理，可是就在進行修理後不久，防護罩發生裝置又出問題不能使用，這下子大問題了！其後修理班再次通信，說引擊的問題可能是之前空間跳躍的影響，若不盡快修理的話，引擊便會有停止的危機，於是琉璃便叫玩者在之前快將所有敵人擊毀；可是就將首批敵人擊毀後，敵人的增援亦從後來到。不久胡巴他基來電，說要將引擊停止，否則會有爆炸之可能，在引擊停止期間，是甚麼行動也不能做的，所以Aestivalis亦得全力將後方的敵人增援在未接近Nadesico之前盡快消滅。

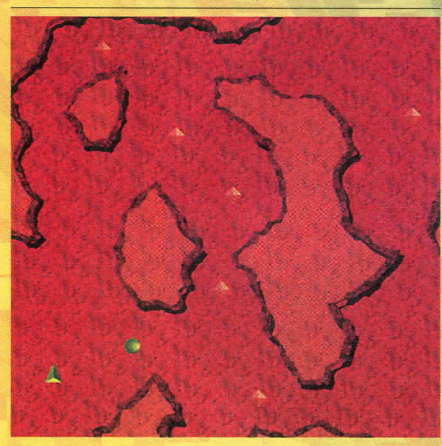




戰事13

出場敵人

巨大ジョロ	1架
ジョロ	8架
オケラ	3架



若是很快便找到研究所的話，便會進入：

戰事14

出場敵人

Devil Aestivalis	6架
ジョロ	4架
バッタ	3架

電池充電裝置
目標貨箱
電池充電裝置
電池充電裝置

當進入後便會出現一條分枝路，沙本羅他便建議分開兩批攻進去，而光則説很驚要一起進入，於是：

分頭行動(二手に分かれる)
一起向右(一緒に右へ行く)

在戰鬥中最大問題是會消耗電池，而供電電波在沒有Nadesico出戰的情況之下是沒有的，所以版面中唯一能充電的地方就是「電池充電裝置」，只要Aestivalis移近該裝置的一定範圍內便能充電；至於閘門方面，亦需接近才能開啟，但需留意通常一開啟閘門後，內裡定有一架ジョロ，它的特色是體積細且移動力高，不過若自軍的能力有番咁上下也能避過它們的攻擊。本版戰略是先將全軍於供電範圍內集合，並將所有敵Aestivalis擊毀，之後便是找一機去開啟閘門，之後便全機再向目標地





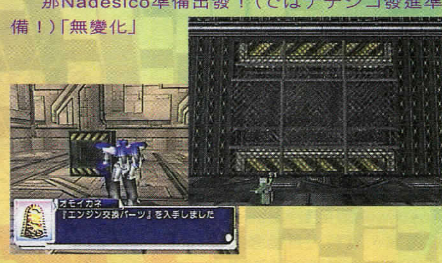


方進發，在取得目標貨箱(走近便可)前，盡量也利用一下該處的充電裝置。

最後終於取得替換用零件，帶回去後胡巴他基便將相轉移引擎修理好，於是：

果然是胡巴他基(さすがですね、ウリバタケさん)「與胡巴他基的相性增加」

那Nadesico準備出發！(ではナデシコ發進準備！)「無變化」



Nadesico起飛後便：

Nadesico維持低高度航行！(ナデシコ、低高度を維持！)「艦長評價＋1」

Nadesico維持高高度航行！(ナデシコ、高高度を維持！)「無變化」

總算暫時沒事，於是便借機取個假期，當中琉璃説今後可能會與敵人有更激烈的戰鬥，想與玩者一起檢討今後作戰方針，於是：

可以(ええ　もちろんです)★

琉璃也該休息少許(少しはルリさんも休んでくださいよ)



之後她説一會會到玩者的房間去討論，此時哈莉突然過來問甚麼事？將一會的事説出來後，他便好像發怒似的離開；其後問其他人也覺得他很古怪的，接下玩者便回到艦長的房間，與琉璃談了一會後，她便説即將到吃飯時間，於是：

不如一起去吃吧！(じゃあ一緒に食事に行きませんか？)★

請妳先去吃(先に食事を摂ってください)

來到食堂後何美問玩者要吃甚麼，於是便：

我也要拉麵(私もラーメンにします)★

甚麼也可(何でも良いですけど…)

有否建議？(オススメはありますか？)

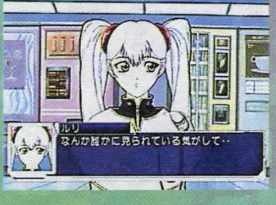


之後二人也吃拉麵，此時哈莉亦來到，於是便問他不如一起吃，可是他好像很不開心的便走掉，他果然有些事；吃過飯後來到汽水機前：

買飲品(飲み物を買う)★

不買飲品(飲み物を買わない)

於是便借機請琉璃飲汽水，之後便再談一會，當中琉璃感到好像有人偷看玩者們，於是玩者的反應是：



太多疑了！(氣のせいですよ)★

莫非是入侵者(まさか侵入者じゃないでしょいね？)

一同回去時，琉璃與玩者同時感到那股古怪的視線，之後聽到有人向居住區逃跑的聲音，於是便追上去，當中聽到光被人撞倒的聲音，最後得知光與哈莉撞在一起，玩者們來到後便問他為何要逃走呢？但結果他沒答之餘還發怒的離去，於是：

去看看他發生甚麼事(ちょっと様子を見てきます)★

暫時放下不理(まあそっとしておきましょう)



可是來到房間前他門上貼著謝絕探訪的字句，回到艦橋與眾人商量過後，覺得這事不得不理，因為會影響到以後戰事的成果，於是：

等我去問一下(では　私が一度話を聞いてみます)★

琉璃可否靠你？(ルリさん　お願いできますか？)

來到門前他還是不肯開門，在沒法之下只好：

你不開門的話我便不回去！(開けてくれるまでここを動きませんよ)★

艦長命令你立刻開門！(艦長命令です　ここを開けなさい！)

進去後便問他有甚麼不滿，他仍是不想説，於是玩者便説明以艦長的立場來説，是不會理會個人的事，但得管理好整除人的合作性，若是打亂了合作性的話便不及格做成員(好像某人的説話)；之後再談下去時，他突然問到玩者對琉璃有甚麼感覺，對最後才得知哈莉只是呷乾醋而已，平日他是與琉璃最親近的而今天卻變成琉璃與玩者。



休假完後再向上方移動，探測到友軍與敵軍的艦隊在交戰，接著火星之後繼者指揮官南雲義政來電，還説不會輕易讓Nadesico們通過，這擺明是挑釁行為，於是：



接受挑戰(受けて立ちましょう)「艦長評價＋1」

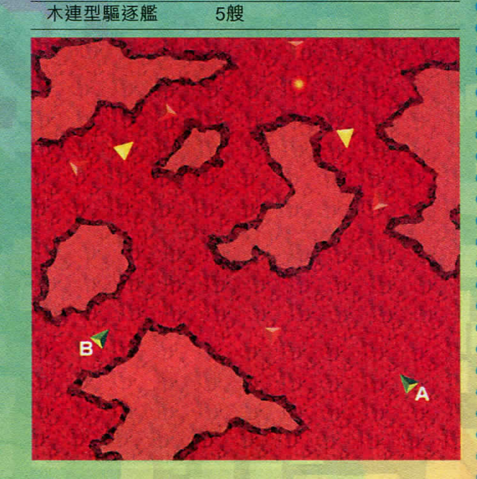
不會上他的挑釁行為的當(挑発にのる訳にはいきませんよ)「無變化」

終於找到交戰位置，以戰況來看友軍十分不利，於是便立刻進行支援。

戰事15

出場敵人

夜天光	1架(後前會脫離戰線)
木連型驅逐艦	5艘



看過戰況後，哈莉與哥多會提出作戰建議，基本上兩個作戰也差不多，不同的只有進攻路線，進攻方法是開始後立刻先放出一架Aestivalis以增強自軍攻擊力，之後再移近敵艦並再出擊其餘Aestivalis，將敵艦及敵人逐架擊毀；在



擊毀一敵艦後，南雲義政的紅色專用機械人便會出現並且向Nadesico面衝來，不過不久後他便會收到另一通知而脫離戰線；另一面將包圍友軍艦的敵人擊毀後，友軍便會開始脫離戰線，這時玩者需給予脫離路線的指示。



戰鬥勝利後，哈莉終於與火星極地遺跡取得通信，從伊尼斯口中得知敵人艦繼續集結在此，幸好他們早已將工作完成，現在只餘下脫離的工作，敵人方面好像不想有損傷取得遺跡，又或者是等Nadesico來到，其後通信突然中繼，於是琉璃便建議盡快到達遺跡處。一路向上推進後便到達火星極地，而遺跡亦在不遠的地方，來到遺跡處便探測到大批的敵艦隊，於是戰鬥亦立刻開始。





戰事16

出場敵人

初段戰事

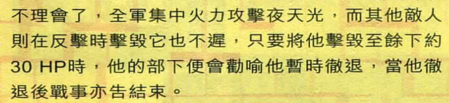
夜天光	1架(會暫脫離戰線)
木連型驅逐艦	4艘
積尸氣	4架
空戰Flame	2架
かんなづき	1艘

中段戰事

四連筒付木連式戰艦	4艘

戰法是先在原地，出擊所有Aestivalis並圍著Nadesico做成防衛線，讓敵人自動過來送死，其後不久南雲義政接到通信，說好像找/找不到那位空間跳躍家，之後他便會暫時離去，同時敵人的增援亦來到；這時玩者們更可全力對付敵人，將一定數目的敵人擊毀的同時，亦應令Nadesico向前(版面中心)推進，不過實際上要在南雲義政回來前將所有敵人擊毀是不可能，一段時間後南雲義政(夜天光)便會回來，這時該剩下很多敵人未對付的，不過不理會了，全軍集中火力攻擊夜天光，而其他敵人則在反擊時擊毀它也不遲，只要將他擊毀至餘下約30 HP時，他的部下便會勸喻他暫時徹退，當他徹退後戰事亦告結束。





同時琉璃亦下令Aestivalis到遺跡處搜索，可是怎樣也找不到伊尼斯，是否會被敵人捉去？但又不是，因為從其他職員得知，敵人也是正派搜索隊找尋她，可能在敵人或Nadesico來到之前便跳到別處去，哪究竟到何處呢？



其後在總公司與哥多好像有些機密的事連絡，其後在畫面上看到另一位女性的資料，而這人好像在之前的片段看過，究竟她與今次的事件有甚麼關係呢？



之後Nadesico航行準備完成，此時總司令來電說任務完成並報告一下，其後軍部方面正作商議下一步任務的關係，叫Nadesico暫時待機。此時哥多出來，說從尼路加路(ネルガル)的情報得知火星之後繼者利用木星基地去增強軍力，可是伊尼斯到現在還找不到，經常一輪爭吵後，既然伊尼斯事件方面毫無頭緒，還是到土星封著火星之後繼者的軍力，不過始終沒有結論，於是：



還是對伊尼斯的消息擔心(イネスさんの消息が氣になります)「艦長評價＋1」

還是先奪回木星基地(木星プラントの奪回が優先でしょう)



除了這樣外，還有宇宙軍方面還沒有任何連絡，就在此時連絡便來，說Nadesico不用再作清掃火星之後繼者的任務，反而全力去尋找伊尼斯，之後的事由聯合軍艦隊去做，Nadesico可以到任何地點尋找，而且當遇上敵人時可以開火，最後便變成名義找伊尼斯但可以向火星之後繼者攻擊，接著便正式起行。

為了盡快到木星而再次使用空間跳躍，可是再次出現問題，今次跳到離木星最遠的一個衛星基地，其後南雲義政來電說整個跳躍系統早已被他控制著，而今次他更將Nadesico現衛星基地的機能停止，即是說不能使用空間跳躍，此時琉璃問下一步是：

尋找其他衛星基地(他のターミナルコロニーを檢索)「艦長評價＋1」

能否回基地機能？(『クシナダ』の機能回復は？)

還是不再使用空間跳躍了(ヒサゴプランの使用は辞めましょう)



在前往途中會遇上數次戰鬥，當中需要的就是圖中的數個位置。

玩者睡不著便出來走走，在走廊處遇上何美，他說剛做完明天的預備工作和修理班的宵夜回來，剛考遇上玩者，於是二人便到某處看星，此時有流星出現，於是便向它許願：



試下魚料理也好(魚料理なんてどうかな？)

想吃雞飯(トンカツが食べたい)

想吃何美的原作食品(ホウメイのオリジナル料理が食べたい)

間中也想做個宴會(たまには宴會で盛り上がりたい)

還是吃火星飯吧！(やっぱり火星丼かな……)

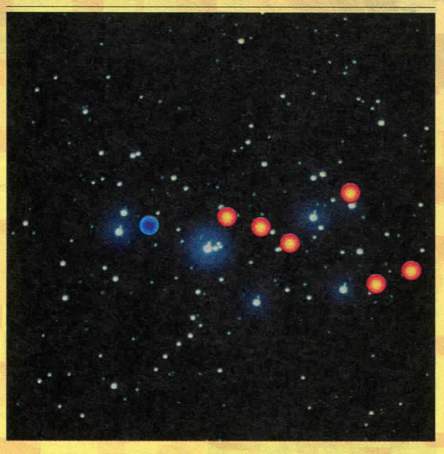


可是就在此時火星之後繼者的戰艦突擊，於是全軍便展開反擊。

戰事 17

出場敵人

木連型驅逐艦	5艘
四連筒付木連式戰艦	1艘



一看陣式便是比較易對付的一版，開始後立刻轉向與他們成一直線，其後再出擊一架Aestivalis作護衛，但記著不要將它放在Nadesico的正前方，在下一回合時使用Gravity Blast攻擊，雖然並不一定可以將他們全滅，但已有不少功效，最後便是可輕鬆地將他們逐架擊毀。



接下來到一個小惑星帶，琉璃說到另一個衛星基地必需通過此處，而哈莉感覺很恐怖，可能會有敵人埋伏在此處，於是決定派Aestivalis隊去查探，成員為：

涼子與沙本羅他準備（リョーコ、サブ機を準備）★

光與泉準備（ヒカル、イズミ機を準備）



可是光與泉竟然很快的便出擊，真是沒她們法，只好讓涼子與沙本羅他候機；此時光通信說Aestivalis開始不受控制，而且機能停止與泉也遇上同樣情況，後來從哈莉探查得知附近的惑星是帶有強磁力會影響到機體操作，突然警號響起有敵人出現，二人的情況更為危險，於是玩者們便出擊。



戰事 18

出場敵人

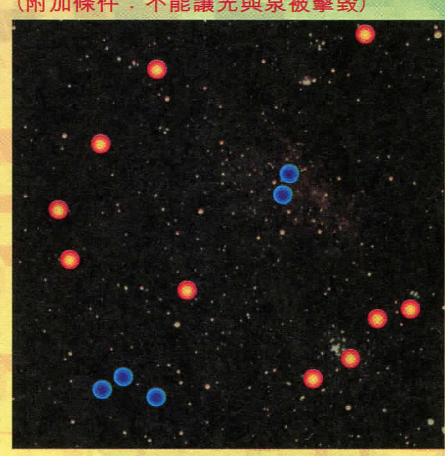
初段戰事

砲戰Flame	4架
積尸氣	4架
マジン	1架

後段戰事

Devil Aestivalis	1架

（附加條件：不能讓光與泉被擊毀）



本版最大問題相信是敵人眾多，同時障礙物亦多，要瞄準時可要小心，同時光與泉在未解脫之前是不能動的，所以更為危險，要救出他們只有一個方法，就是要衝過去並將困著她們的三件磁力石擊毀，只要擊毀後便能再讓光與泉進入作戰狀態，另外留意整個版面也會有引力出現的，在移動後會被引力向別的方向扯開一段距離，最後終於將兩人救出來。



打了這麼多場戰事，還是休息一下吧！之後有晚哈莉在漆黑的走廊走著，看到個黑影望著他，結果被他誤認是幽靈嚇個半死，當然其他船員也被他的尖叫弄醒，不過就在他解釋時很多人也不相信，結果弄到琉璃要玩者出來去擺平事件。一出來時，哈莉便問玩者是否相信有幽靈？



當然相信（もちろん信じますよ）

現階段不能說甚麼（今の段階では何とも言えませんね）★

最後玩者決定去周圍調查一下，琉璃原想也跟著的，可是玩者要她回到艦橋守候，同時亦叫哈莉回到房間，調查過各地方也沒問題後便來到艦橋處，其後琉璃說可能是他看錯或是睡昏頭，還叫玩者不要說令他傷心的話；到哈莉的房間報告情況以時，他以為玩者也可能不相信，於是回答：



相信（信じていますよ）★

哈莉你太倦了（ハーリー君 疲れているんですよ）

之後借機問他幽靈消失的方向，他說好像從食堂處出來，於是玩者反應是：

已查過了（ええ　もう食堂は調べましたよ）

再查一次（もう一度調べてみましょう）★

最後便以艦長命令叫他睡覺，而玩者再到食堂處，此時聽到有怪聲出現，於是：

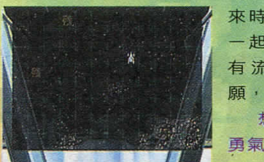
靜俏俏入廚房（廚房にそっと入る）★

靜俏俏入廚房（廚房に突入する！）★

大聲叫（大聲で叫ぶ）



入內後見到何美，問他有甚麼事時他也反問過來，於是便將哈莉見鬼的說出來，而他則是為了捉搗亂廚房的犯人，從他口中得知最近每日有人偷走一日份的食物，於是何美便要捉著那人，其後反正玩者也來到，他便說不如吃宵夜，於是便（選食物），吃過後他便回到睡，而這事亦交到玩者身上，最後回到艦橋向琉璃報告食堂的事，並且將事態用廣播通知所有乘員。



其後來到另一位置，當晚玩者又是睡不著，當出來時遇上琉璃，於是便一起去看星，此時看到有流星，於是再次許願，今次是：



想有對著強大敵人的勇氣（強大な敵に立ち向かえる勇氣が欲しい）「勇敢值上升」

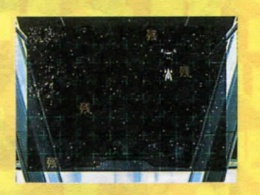
想有著實擊倒敵人的集中力（敵を着實に倒す集中力が欲しい）「精度值上升」

想有清醒的感覺（研ぎ澄まされた感覺が欲しい）「反應值上升」

希望有永遠不變的友情（いつまでも變わらぬ友情を願う）「各人相性值上升」

想有一個沒有爭鬥的宇宙（爭いのない宇宙を願う）

誰不知今次又是許願後有敵人偷襲，於是戰鬥再度展開。



戰事 19

出場敵人

驅逐艦	5艘
リアトリス級戰艦	1艘

之後再次在版面中某位置遇上古怪機械人，於是再度出戰（鑑於戰法一樣故不再提），而這亦是取得古怪道具的好時機。

航行到小惑星帶某位置時，突然遭到敵人的攻擊，最奇特別就是雷達上找不到敵人蹤影，於是只好靠Aestivalis隊出擊，同時Prospector與涼子也提出作戰建議，唯一最好的就只有涼子的。



攻略資訊港

戰事 20

出場敵人

六連	4架
バッタ	4架

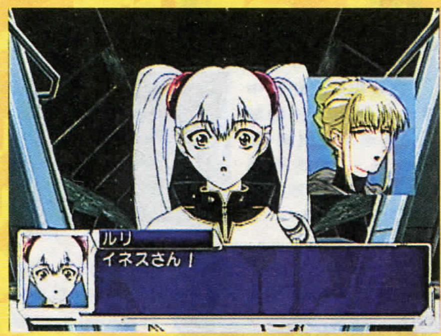
本版最大問題相信只有雷達看不到敵人位置，而且一開始Nadesico便被敵人擊中核動力引擎不能移動，於是戰法只有將所有Aestivalis出擊圍著Nadesico，並以目見形式攻擊敵人；過了一會後引擎便修理完成，之後玩者下步決擇是：

將所有機動武器摧毀(あくまでも敵機動兵器を撃破します)

由這個地域撤退(このエリアから撤退します)



戰鬥過後從隊員中得知那些是以前草壁中將直屬暗殺集團，北辰的部下所乘機械人，而六人眾所乘的機械人被稱為六連，今次惹費這班人真是麻煩了；最大問題就是現在離目標衛星基地還有一段路程，這時琉璃想惹伊尼斯在這處便好了！就在此時她突然通信，並說可以做做，這時問她究竟在何處時，她說就在Nadesico內，其後便來到艦橋再解釋，原來她在火星遺跡時便轉移到Nadesico，而她不出聲的目的是接了尼路加路公司的指示不要曝露行蹤，當然主要目的是為了避開和欺騙敵人的耳目；之後便通知胡巴他基準備空間跳躍程序，最後終於成功跳到木星圈範圍，而她亦向玩者要求乘搭艦隻，這當然是歡迎，問到怎會在艦上生活這麼久時，原來何美是有幫助她的，其後便先回去休息。接下來作戰亦出現改變，就是要與火星之後繼者的主力艦隊對壘，而眾人亦早已做好了心理準備，現在屬於獨立部隊的Nadesico再次形成了。



既然來到木星附近經過這般漫長的旅程還是休息一下，可是當晚經常睡不著，於是：

再嘗試睡(もう一度寝てみる)

不睡了(寝るのはあきらめる)★



結果到外面走走，當中從其他隊員中說玩者壓力過大(好像本人現時般)，可以到醫務室找伊尼斯去做些鬆馳，來到醫務室從她口中聽得經常維持實戰狀態，對於對自己沒自信的人維持著緊張感也會有個限度，之後再無意識的將壓力加在身上，接著便開始做鬆己問卷：(有★之位置只是本人所選)

問：在今週以內有否試過大笑？(一週間以内に大笑いしましたか？)

答：有(はい)

無(いいえ)★

問：你認為自己的未來是否明朗？(自分の未来は明るいと思いますか？)

答：明朗(はい)

不明朗(いいえ)★

問：有否回想到做事成功時的心情？(何かに成功した時の氣分を思い出す事ができますか？)

答：有(はい)

無(いいえ)★

問：有否有個自我的生活？(マイペースで生きていますか？)

答：有(はい)★

無(いいえ)

問：現在的人際關係是否滿足？(現在の人間關係に滿足していますか？)

答：是(はい)

否(いいえ)★

問：能否流暢地表現自己？(スムーズに自己表現できますか？)

答：能(はい)

不能(いいえ)★

問：有否自己降低壓力的方法？(自分なりのストレス解消法がありますか？)

答：有(はい)

無(いいえ)★

在移動期間需注意，由於受到木星及其衛星的引力所影響，雷達的範圍將會較窄，即是說碰到敵人機會會增多，說時遲那時快，就在接近第一個木爲衛星時便遇上敵人艦隊，當然戰事立刻開始。

戰事 21

出場敵人

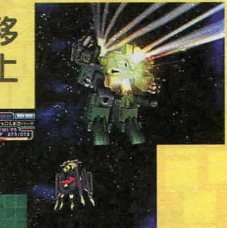
木連型驅逐艦	2艘
ヤンマ	2艘
砲戰Flame	2架
空戰Flame	2架
マジン	1架





戰法不用多說，還是將所有Aestivalis出擊圍著Nadesico，讓敵人過來送死，相信唯一比較注意的就是從後方過來的迪嘜猛而已；打到中段涼子突然提出與玩者比賽的要求，輸了的要請吃晚飯，於是涼子之後便會由電腦控制。

戰鬥過後再次移動，途中再遇上敵人的艦隊，於是戰鬥再開始。

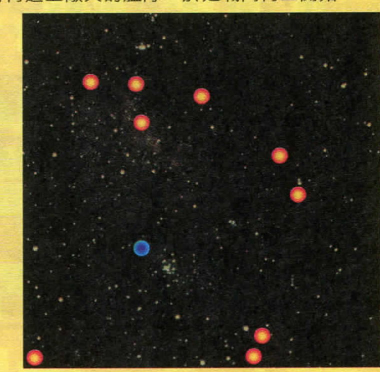


戰事 22

出場敵人

ゆめみづき級戰艦	2艘
ヤンマ	2艘
ジョロ+バッタ	4架
テツジン	1架

戰法與上版面一樣，不同的只有出場的敵人比較強而已；今次打到中段提出挑戰玩者的是泉。移動時再遇上敵人的艦隊，於是戰鬥再三開始。



戰事 23

出場敵人

ゆめみづき級戰艦	2艘
カントボ	2艘
量產型Aestivalis	2架
積尸氣	2架
マジン	1架

Nadesico終於駛近木星基地，當然是遇上敵人艦隊，於是大規模戰鬥開始；開始前琉璃與伊尼斯會提出作戰建議，Nadesico出戰位置不變，只有指令變化，琉璃的作戰會較適合。

戰事 24

出場敵人

テツジン	3架
ヤンマ	4艘
カトンボ	最少3艘
チューリップ	1個



今次出場敵人很強，加上數量也不少，不過本版最終目的並不一定是全滅，只要將版面上的チューリップ擊毀便可；另外由於接近木星關係，所以會有一般很大的引力將部隊扯過去，這是要比較留意的。戰法方面就是開戰後出擊一至兩架Aestivalis增強戰力，接下就是全隊向「版面下方」推進，並且盡量計算好與噂忽一塹嗰兗成一直線，當全隊人集合好後，便一起衝向チューリップ集中火力攻擊。





將チューリップ擊毀後，突然間敵艦隊所有活動停止，可能早前便將主力艦擊毀，最後亦成功奪回木星基地。來到木星處發覺全無敵人的反應，而且不見南雲義政的主力艦隊，可能他已再次向火星進攻，便決定想用空間跳躍回到火星，可是琉璃說暫時不能，因為伊尼斯單獨跳躍還可以，但連同巨大戰艦的話精神方面會很傷，於是：

但沒有其他辦法(しかし　他の方法はありません)

那再次使用衛星基地吧！(ヒサゴプランのルートを使いましょう)★

雖然其他人好像很擔心似的，但哥多說既然敵人也用此方法到火星的話，該路線也沒問題吧！於是便前往最近的衛星基地。可是一來到衛星附近探測到敵人出現，速度高之餘在雷達上也看不清，可能又是惡靈出現，這時便是胡巴他基出場的時候，原來他秘密地開發了反雷達桿擾系統，敵人的位置亦能於雷達上顯示出來，可是要裝在Aestivalis會費一段時間，不能立刻出戰；而哥多則反對若沒有Aestivalis的保護Nadesico會很危險，不過仍是使用胡巴他基的作戰會較好。



戰事 25

出場敵人

初段戰事

バッタ	最少4架

後段戰事

六連	1架
ゆめみづき	1艘



戰事開始時由於Aestivalis不能出擊，所以對於バッタ時會較辛苦，但當擊毀3架バッタ後，六連便會在雷達上出現，同時Aestivalis亦能出擊，當然是將所有Aestivalis出擊來迎擊六連們的進攻；另外亦得留意在版面最下端的ゆめみづき，它是可以輸送バッタ以外亦能回復自分的HP，所以以盡快集中火力將它擊毀。



戰鬥後準備進入衛星基地，可是就在此時重力波粒子增大，是否有敵人出來，並不是，而是聯合軍艦隊的戰艦，此時該艦有通信來，說Nadesico B的行動明顯是違反新地球聯合軍軍規，要求Nadesico停止機能並將主匙交出，如不交的話便當作叛變者處理，不過怎樣也會交軍法庭處理，於是便嘗試與宇宙軍總部連絡，可是連絡不上，於是：

照對方的意思做(相手の指示どおり機關停止します)★

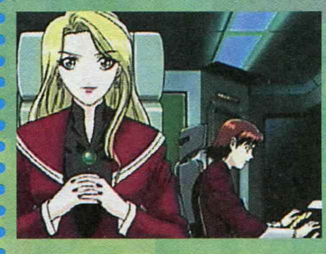
趁空隙逃離這個地方(隙を見てこの宙域から脱出します)

準備威脅攻擊(威嚇攻撃の準備をしてください)

之後琉璃決定由她到對方艦隻，而玩者則被其他人勸喻留在艦上，於是琉璃便到對方艦隻將匙交給他們，而從事件中得知以後對付火星後繼者的事就交給聯合軍，玩者們則在Nadesico處等，而對方亦好像沒有動靜，後來他們陸繼使用空間跳躍去與主力軍合流，玩者說想取回琉璃時竟被說玩者是訓練生沒項格說這麼多話，還叫我們靜靜的等回收艦過來。



此時那謎之女性再次在畫面上出現，並且好像率領著一隊艦隊要攻擊聯合軍艦隊；之後場景回到Nadesico，現在戰艦不能動，而琉璃亦被捉去，真是甚麼也做不到，此時艦內突然響起警號，有戰艦使用空間跳躍過來，原來是由莉加將Nadesico C帶來，叫眾人轉移到Nadesico C之餘還說可以駕它到火星處，經過一輪互相介紹後，原來宇宙軍也知道事態的發展，所以才將Nadesico C交到玩者手上，不過這不是違反軍令嗎？而事實上與軍令違反有關的只是Nadesico B，與C是無關係的，於是總司令便下令由玩者改駕Nadesico C去攻擊火星之後繼者，同時還叫由莉加留在Nadesico B上；可是Prospector說由莉加也是名A級空間跳躍家的關係，可能會被敵人攻擊捉去也說不定，於是艦長的決定是：

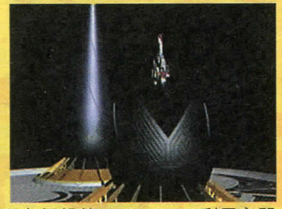


讓由莉加乘坐本艦(ユリカを乗艦させる)★

讓由姬娜乘坐本艦(ユキナを乗艦させる)



最後玩者便向總司令提出火星之後繼者的目的基本是要有A級空間跳躍者，若是兩人也在本艦會比較安全，而他亦同意，於是由莉加便交由玩者照顧，還叫由莉加不要亂來。同時玩者亦命令由姬娜和津留在Nadesico B等待回收艦來到，之後玩者便駕著Nadesico C利用空間跳躍前往火星與火星之後繼者對壘。



來到火星圈後走了不遠便看到聯合軍艦隊的蹤影，琉璃可能會在該處，於是便過去調查，原來這處是正在交戰的地方，於是Nadesico便借機出手幫助。一開戰後陳到南雲的通信，於是便借機查問琉璃的事，不過從他的反應聽來，琉璃被捉的事也好像也不知道似的。





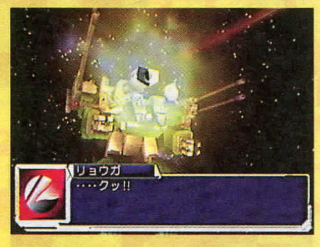
戰事 26

出場敵人

リアトリス級戰艦	4架
量產型Aestivalis	8架
かんなづき	1艘

總之是打到「七國咁亂」，特別是兩軍也有一樣的戰艦，所以攻擊時要留意雷達上所顯示的顏色；而事實上有樣東西很有趣的，就是當敵軍的主力艦若被擊毀的話，與它有關連的整隊人馬亦會同時被消滅。將敵人打得七七八八後，剩下的就是かんなづき，在初段時它HP有500，可是它也是能回復HP的，其後當Nadesico駛近或將它打至HP約100以下，便會變成第二形態，基本上樣貌沒變，但HP會補回至700，而且防禦力亦有所上升，戰法與對付單獨マジン時差不多，也是有一段時間屬無敵狀態，一過以後便可盡情攻擊集中火力攻擊之餘，若有Aestivalis受傷的話便得回艦補充HP，不過始終也不能擊毀它，因為故事上將它攻擊至HP約100以下或一段時間後，かんなづき的引擎便會出現異常負荷而要停止機能，同時HP會變成剩下1，剛考玩者要攻擊，於是南雲的親衛隊便開火攻擊玩者，由於在開火時擊中玩者的關係，令到發炮方向改變擊中親衛隊的人，最後結果就是讓南雲逃掉。而伊尼斯說Nadesico亦沒有去追的必要，因為琉璃該不在南雲的手上，那會在何處呢？





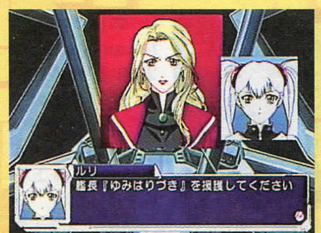
莫非琉璃還會在該聯合軍軍艦上？於是便開動搜探裝置，結果是沒反應，莫非該艦已被擊毀，而涼子們更想乘Aestivalis出去找尋，可是被哥多阻止原因是無目的搜索的話會被敵人攻擊：就在此時那謎之女性來電並表明身份，她是Crimson Group（クリムゾングループ）技術開發部的莎朗．維多莉（シャロン・ウィードリン），原來她的最終目的是要得到伊尼斯，要令空間跳躍技術有完美的控制，並且形成獨佔市場，更利用火星之後繼者來取代新地球聯合，以形成一個新的世界秩序，亦即是說幕後黑手就是Crimson Group，而且她亦知道玩者們對於這些絕不妥協，於是便以琉璃作為人質。竟然用這麼污濁的手段，玩者們當然不放過她，於是便找尋Crimson Group戰艦的位置並進發，準備救出琉璃。



之後回到行程時，伊尼斯對玩者說覺得一直以來的戰鬥也是以無人駕駛敵人為主，它們該是全由莎朗所控制著，現在鑑於琉璃在她手上，即是說要算遇上敵人也不能出手只能逃，還是不要遇上敵人才好。



來到火星終於看到Crimson戰艦與及敵艦隊，而且看到友軍艦隻，不過看來好像不能行動似的，此時哥多問會否交出伊尼斯，玩者當然不願，且知道這個絕對是陷阱，此時莎朗來電要求交出伊尼斯，同時聯合軍艦長則要求Nadesico攻擊敵人，就算是有犧牲也在所不適，另外琉璃亦說要掩護友軍，正在頭痛之餘，伊尼斯說琉璃就由她救出，作戰是Nadesico暫時掩護友艦，之後趁一口氣攻擊時之空隙伊尼斯單獨跳到敵艦並將琉璃救回來，這個也是好方法，於是便開始作戰；在分析敵人的陣容後，玩者便需作出一個作戰決定，就是：



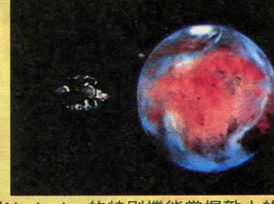
救出琉璃為優先（ルリさんの救出を優先します）
掩護友艦（ゆめはりづきを援護しましょう）★

全數回避，過了數回合後伊尼斯便說空間跳躍已準備好，可以隨時攻擊敵人，於是便由Nadesico作首次攻擊前方的敵艦；此時戰鬥便會暫停，伊尼斯便趁這段時間跳到敵艦將琉璃救回，見這麼容易便被取回人質的莎朗當然是激到彈起，於是便再出動機動武器進行戰鬥。同時友軍戰艦亦協助Nadesico戰鬥，其實此時有東西很好用，就是Gravity Blast「必殺」，皆因主力敵人就在前面，只要一用的話就可以同時攻擊四敵人，好運的話可以一口氣時三マジン擊毀；另外所有Aestivalis均會回到艦上，要再次出擊才會有效。其後クリムゾン艦會放出四個像衛星般的東西，並形式一道強力的防護罩打也打不入，至於要解除這個罩的方法，就是要將圍著戰艦的四個ビット擊毀便可，當然罩解除後便集中火力攻擊。





將火星軌道上的敵人擊退後，剩下的就是火星之後繼者，同時收到總部的通信，說聯合軍受到很大的創傷不能再作戰，而且火星遺跡亦被敵人佔領，現在只有Nadesico有力與其抗衡，可以利用Nadesico的特別機能掌握敵人的作戰系統以至其無力化，於是玩者們便進入火星內作最終決戰。



戰事 27

出場敵人

初段戰事

ゆめはりづき級木連式戰艦	5艘
クリムゾン戰艦	1艘

後段戰事

ビット	4架
マジン	3架

本版戰法比較特別，最大問題是我方不能攻擊，就算是出動Aestivalis也是，同時友軍艦亦受到敵人攻擊那該怎做呢？方法就是開戰後Nadesico向前移少許，之後出擊所有Aestivalis，接下便將Aestivalis移至周圍四架敵艦前面（當然是要十分接近），以封著敵艦發砲的路徑，當遇上敵人的攻擊要



就在通過峽谷時，胡巴他基說防護罩有點問題，急需修理之餘得解除，於是便決定由Aestivalis暫時護航，可是由莉加突然乘沙本羅他的機說出去護航，玩者擔心她有危險於是便叫涼子會去跟著由莉加，同一時間亦出現敵人蹤影，於是只好緊忍出去營救由莉加。

戰事 28

出場敵人

バッタ	4架
六連	5架
空戰Flame	4架
Devil Aestivalis	2架

(附加條件：不能讓由莉加被擊毀)

一出戰後由莉加便已在頗遠的地方，於是便得將Nadesico向她方向移動之餘再要出擊玩者的Aestivalis掩護她，其後她便會回到Nadesico附近見玩者出來於是便問出來做甚麼？回答是：

是來阻止你的(あなたを止めて來たんです！)★
這處危險請退下(危険ですから下がって！)★
一起作戰吧(一緒に戦いましょう！)

之後由莉加便會退回艦上，沙本羅他乘另一架機出來，當然攻擊力方面不同。戰法方面只要全隊一路向上推進便可，途中會有兩架六連從後方出現，基本他們是不能擊毀的，只要打至HP餘20以下，他們便會自動逃走。



經過峽谷後便差不多到火星遺跡處，哈莉探測到火星之後繼者主力艦隊在該處，要正面交鋒會我危險，於是便叫琉璃加上戰艦主電腦開始入侵敵人作戰系統，可是敵人也有保護密碼不能入侵。此時雲南義政來電，說終於來到最終決戰吧！於是反應是：

不想停止這無益的爭峰嗎？(無益な争いはもう止めにしませんか？)
這是我所希望的！(望む所です)★

南雲有壓到性的艦隊戰力，而玩者方面有對部下充滿信心，他亦得知玩者們會使用電腦黑客系統入侵，不過他亦不示弱，會用強力保護程式，而玩者有被稱為電子妖精的琉璃在該問題吧，究竟是Nadesico先被擊沉，還是敵系統先被佔領呢？於是琉璃與哈莉便開始入侵敵電腦系統，同時玩者亦繼續向遺跡進發。

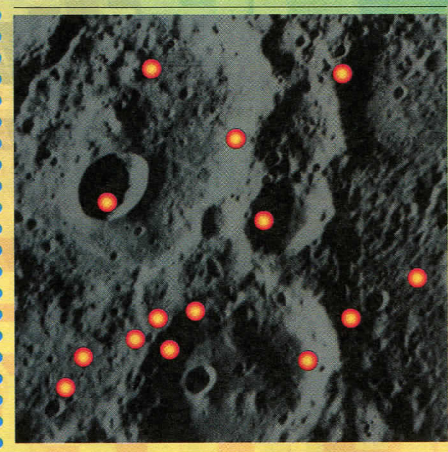
終於來到遺跡處，發現敵人主力艦隊旗艦，同時琉璃亦只解開40%的保護，於是便叫哈莉幫忙，接著敵人開始攻擊過來，玩者們立刻出戰。在開戰前哈莉只能解到60號保護，以後的密碼則找不到，從琉璃與伊尼斯的分析，可能解除這批保護的密碼會保存在最安全的地方，例如：南雲的旗艦かんなづき，這時南雲來電並說正確，不過向來他對Nadesico當是仇敵，想取得密碼的話便得擊毀他的旗艦，於是今次的目標只有南雲的旗艦かんなづき，只要擊毀它的話便能將敵人系統完全控制。



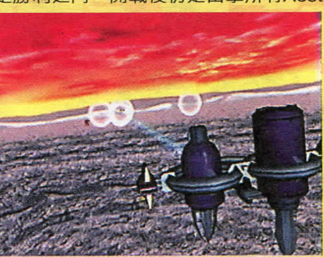
戰事 29

出場敵人

木連型驅逐艦	4艘
空戰Flame	4架
ゆめみづき級戰艦	4艘
かんなづき	1艘



雖然敵人有壓到性的戰力，不過以守為攻的話便是勝利之門，開戰後仍是出擊所有Aestivalis，讓敵人過來送死，將第一批衝過來的敵人消滅後，便開始向遺跡中心進攻，途中亦會遇上敵人的攻擊隊，當然是不要死衝將這批敵人收拾，當Nadesico駛至赤中心附近，旗艦かんなづき便會出現，對付方法與上次遇到的一樣，集中火力攻擊，不過到後前時很多時用遠距敵擊大多也沒效，這時該走近用近距攻擊之餘，可以用必殺技的話會更好。







最後終於將かんなづき擊毀，同時餘下的艦隻亦出現混亂情況，接下哈莉亦取得60號以後的解除密碼，於是解開保護工作再開始；另一方面在工作進行時，探測到有敵人機動武器進入遺跡內部，於是Aestivalis全隊再度出擊。

戰事 30

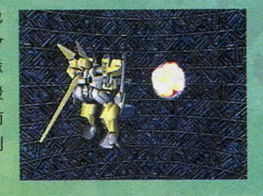
出場敵人

夜天光	1架
空戰Flame	2架
量產型Aestivalis	2架



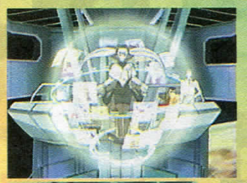
來到此處，戰事是先與南雲作單對單戰事，最好當然是由玩者方面作主導，在他攻擊時最好使用回避避過便算；過了一會後隊友們便會來到，此時玩者反應是：

各位對不起！(すみません　皆さん！)
你們出手也沒用！(打出しは無用です！)



之後敵人的增援也出現，而南雲基本只會追著玩者來攻，所以隊友該先將敵增援擊毀後，再協助玩者攻擊南雲，只要打至他HP剩30以下便會擊倒他。

最後終於將夜天光擊倒，同時琉璃亦即敵人的系統完全佔領，火星之後繼者的戰事終於完結；其後總公司來電，原來這次事件他們一早便知是Crimson Group內古怪的行動，而且與火星之後繼者有關係，另外亦得知莎朗原是Crimson家的千金小姐，不過因雙親對妹妹多過愛惜她而對家族產生憎恨，從而弄出這麼大的事件，剛考遇上玩者正是訓練航行，於是也介入事件中，回想起來真是可笑，竟然為了這麼小的問題弄到打杖！不過事件還沒完結，莎朗竟然駕著機動武器走來想攻擊，於是再度迎戰。





戰事 31

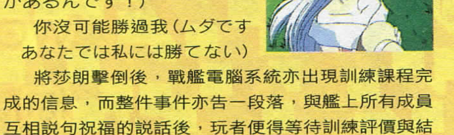
出場敵人

六連	4架
テツジン	1架



本版較要先解決的就是4架六連，解決掉他們後，莎朗是沒甚麼可怕的，鑑於她所駕的是テツジン，對付方法與以往的テツジン和マジン是沒分別，不過她所駕的最大分別是會回復HP而已；在戰鬥中段她會使用激漲法，玩者的反應是：

無言(……)
這樣的戰鬥究竟有何意義！(こんな戦いに何の意味があるんです！)
你沒可能勝過我(ムダです　あなたでは私には勝てない)



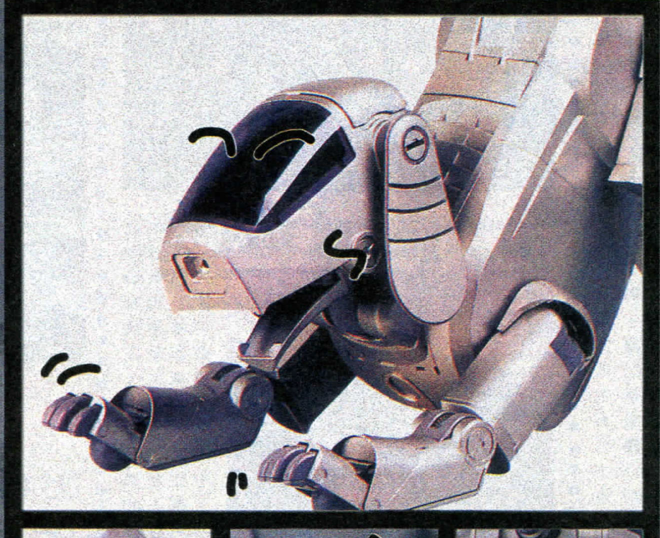
將莎朗擊倒後，戰艦電腦系統亦出現訓練課程完成的信息，而整件事件亦告一段落，與艦上所有成員互相說句祝福的說話後，玩者便得等待訓練評價與結果了！最後Nadesico C原想回到地球，不過他們亦得回到木星軌道附近接回Nadesico B。

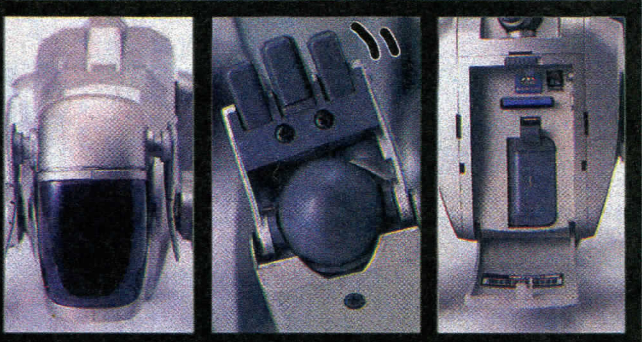
琉璃：「每個人各有不同的思念，而每個思念亦會有各自的故事，亦因為這樣，一個新的故事現在才剛開始。」



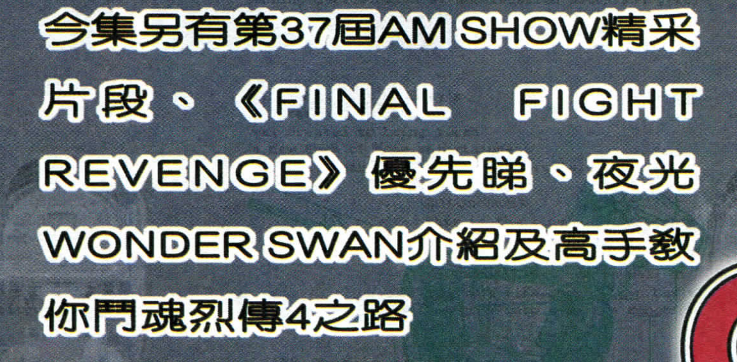
對於近期傳媒不斷報導有關電子狗AIBO之事，若令各位感到煩厭，雖然唔關我哋事，但我們仍向大家致以萬分歉意……因為我們今集都有報導

不過，會郁的AIBO你見過未？





今集另有第37屆AM SHOW精采片段、《FINAL FIGHT REVENGE》優先睇、夜光WONDER SWAN介紹及高手教你鬥魂烈傳4之路



互動遊戲誌 由MULTIMARKETS Int`l Ltd.製作 逢隔周五於互動電視上影

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



PS	
製造商：BANDAI	
發售日期：發售中(8月12日)	售價：6980日圓
容量：CD-ROM	記憶：3—12 BLOCKS
SLG/ MEM/ MULTI TAP/ 1—4 PLAYERS/ 對應DUAL SHOCK(震動)	

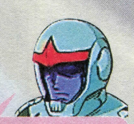
TEXT：赤目黑龍

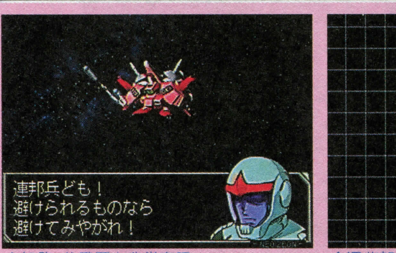
第32話 EARTH LIGHT ～新自護軍之影～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——0/ 後段——9　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

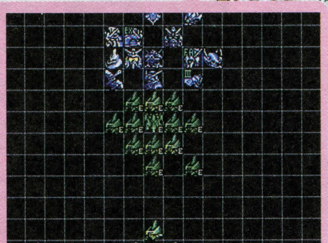
前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：ルーツ將古華利擊毀





◆加煞E的戰鬥力非常有限。


◆這些加煞E也是用來升LEVEL的。



◆S高達致命的一擊帶來了另一番局面。

這是《聯邦先鋒戰》的最後一戰，不過，在前段的戰鬥之中，真是太過簡單了，因為玩者可以出動一艘戰艦，而敵人方面全是「新自護軍」的戰艦和「加煞E」，所以理論上是非常易便可以通過。

簡單還簡單，大家切勿令天馬III受到太大的傷害，最好便是在一開始之時將「天馬III」向上移，這種法可以確保他的安全，而且在這裏可以回收的只有加煞E一部機而已，所以使用玩者自己的MS便可以了。不過，記着最後要由ルーツ來消滅古華利，這樣便可以進入後半的戰鬥。

出擊機體一覧

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
天馬號III(ペガサスIII)	30000/ 194	依頓(イートン)/ 少佐	戰艦	—
S高達(Sガンダム)/ LV1	12500/ 90	ルーツ/ 少尉	艦載機/ 隊長	—

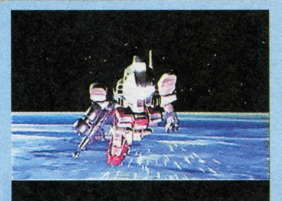
新自護軍

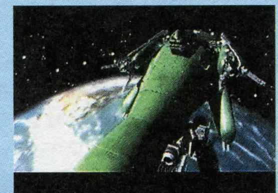
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
古華尼(グワエイ)	35000/ 278	多華歷(トワイニング)/ 少將	戰艦	—
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
姆沙爾(ムサイ)	18500/ 178	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機/ 隊長	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	艦載機	可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可
加煞E(ガザE)/ LV1	8500/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 曹長	獨立	不可



後段

勝利條件：敵軍全滅　失敗條件：自軍全滅 自軍基地被佔領


◆史多路壯烈戰死！


◆這便是「ゾディ・アック」的真面目。

在退新自護軍之後，玩者又要重新的對付「新狄煞斯」了，然而，這又是一場令人悲傷的戰鬥，因為這場戰鬥一開始已經是兩名戰友之間的死鬥。而在這場戰鬥之中，新狄煞斯會有一大隊的HLV向地球進發，而方另一方面，在敵人陣中出現了一部非常強橫的MA，這便是「ゾディ・アック」了，這部MA的強是在於他的MAP兵器，在戰鬥一開始之時，他便會先開砲擊毀一部份的聯邦軍，所以在開始之後便要先脫離他的攻擊範圍，否則就算是S高達也有可能被一擊毀滅！

而在這裏會有兩段的播片EVENT發生，首先，第一段便是當兩名以前的戰友(史多路和多遜)發生戰鬥之時，一個是駕駛「尼羅．訓練型」，另一個則是控制「ゾディ・アック」，在這EVENT之中，史多路和他的「尼羅．訓練型」也會被消滅；接下來，只要ルーツ和多遜發生戰鬥的話，另一段EVNET片段便會出現，在這EVENT結束之後，「ゾディ・アック」便會一分為二，而MAP兵器亦不復存在，大家可以上前全力攻擊了！

為了要取得未有的機體，大家應留下一部HLV(將其中的MS消滅)，因為這HLV是完全沒有戰鬥力的，留下來也沒有大礙的。

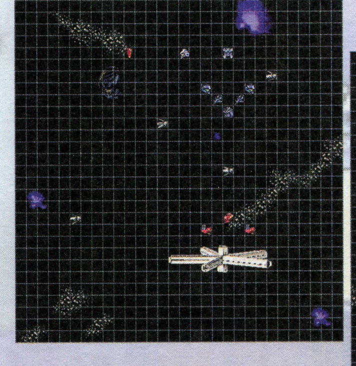
出擊機體一覧

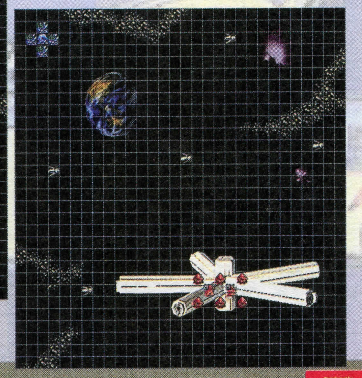
聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
天馬號III(ペガサスIII)	30000/ 194	依頓(イートン)/ 少佐	戰艦	—
尼羅．訓練型(ネロ・トレーナー)/ LV1	8700/ 60	史多路(ストール)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
S高達(Sガンダム)/ LV1	12500/ 90	ルーツ/ 少尉	獨立	—
WAVE RIDER C型(ウェイブライダーC型)/ LV1	11900/ 95	狄古斯(テックス)/ 少尉	獨立	—
WAVE RIDER C型(ウェイブライダーC型)/ LV1	11900/ 95	斯文(シグマン)/ 少尉	獨立	—
尼羅(ネロ)/ LV1	8500/ 60	チェン/ 中尉	獨立	—
尼羅(ネロ)/ LV1	8500/ 60	真(シン)/ 中尉	獨立	—

新狄煞斯

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ゾディ・アック/ LV1	25000/ 240	多遜(トッシュ)/ 大尉	獨立	不可
ゼク・ツヴァイ/ LV ACE	13494/ 79	佐捷(ジョッシュ)/ 少尉	獨立	不可
ゼク・アイン/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少尉	獨立	不可
ゼク・アイン/ LV ACE	12558/ 74	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 少尉	獨立	不可
布魯．蘭(ブル・ラン)	24000/ 197	布蘭安(ブランアン)/ 中將	戰艦	—
ゼク・ツヴァイ/ LV1	10380/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 中尉	艦載機	可
艾奧巴(アオバ)	24000/ 178	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 中將	戰艦	—
ゼク・ツヴァイ/ LV1	10380/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 70	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
HLV	35000/ 72	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
ヌーベルジムIII/ LV1	7900/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機	可
HLV	35000/ 72	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 大尉	艦載機	可
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機	可
HLV	35000/ 72	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 少佐	戰艦	—
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
HLV	35000/ 72	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ヌーベルジムIII/ LV1	7900/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	可
HLV	35000/ 72	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 少佐	戰艦	—
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
高渣古(ハイザック)/ LV1	8680/ 50	聯邦兵/ 大尉	艦載機	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
HLV	35000/ 72	新狄煞斯士官(ニューディサイズ士官)/ 少佐	戰艦	—
ヌーベルジムIII/ LV1	7900/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
ゼク・アイン/ LV1	9660/ 65	新狄煞斯兵(ニューディサイズ兵)/ 大尉	艦載機	可
密拉煞(マラサイ)/ LV1	8820/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機	可





第33話 沙古里拉的少年～安多拉之騎士～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——0/ 後段——11　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

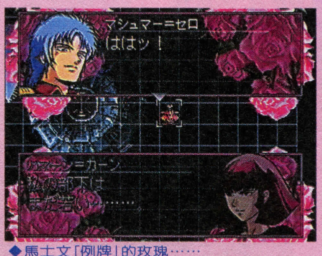
前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：捷度被擊倒
BONUS EVENT發生條件：擊倒馬士文



這是《ZZ高達》的第一話，在這話的前段實在非常易便可以完成，因為敵人只有一人，便是馬士文，在這裏，只要利用捷度來將馬士文擊倒的話，便可以成功的進入中段的故事，不過，大家要小心一點，便是馬士文的戰鬥能力，雖然是一對一的戰鬥，不過，對於Z高達而言，這亦只是一場「五五波」的戰鬥。

此外，在這裏的安多拉其實不用理會，因為對玩者來說，這戰鬥根本沒有任何好處，因為就算可以用Z高達將之擊倒，再加上馬士文的「卡路士J」，也不足夠令Z高達變成「ACE」，所以，大家還是早早將「卡路士J」解決，進入下一段故事吧！



◆馬士文「例牌」的玫瑰……



◆捷度一定要主動攻擊馬士文。

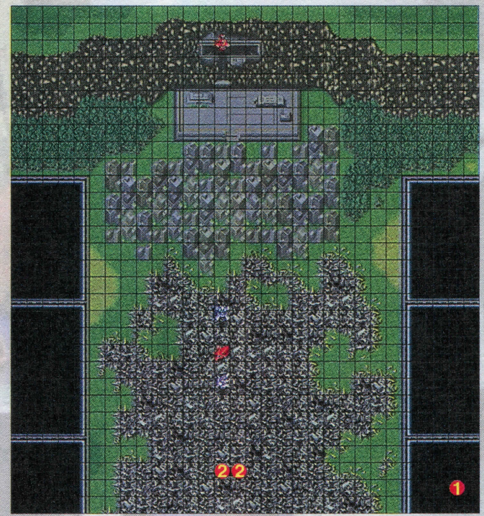
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
WAVE RIDER(ウェイブライダー)/ LV1	11480/ 90	捷度(ジュドー)/ 平民	獨立	—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	哥頓(ゴットン)/ 大尉	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	馬士文(マシュマー)/ 少佐	獨立	不可



中段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：亞加瑪被擊沉
BONUS EVENT發生條件：亞加瑪到達殖民星出口

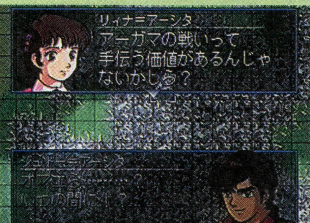
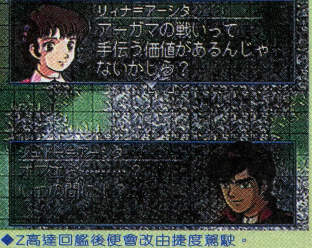


將馬士文被擊倒之後，故事便會進入中段，在這裏玩者的部隊可以在左上方出現，而且，在這戰之中，玩者的任務是要令亞加瑪安全的到達殖民星的出口……然而，因為一般的出口已經被安多拉所封鎖，所以，唯一的出口便是在殖民星下方，工業用的出口。

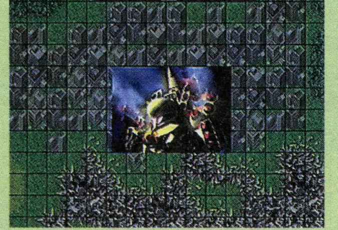
在這裏除了要對付安多拉和馬士文的「瑞沙」之外，亦要小心在安多拉之上的加煞D，不過，最好還是在一開始之時，利用自己的戰艦和部隊將安多拉消滅，這樣便可以將亞加馬的損傷減到最低。

而為了要逃出殖民星，亞加瑪一定要向南移動，只要一接近出口，一直隱伏着的「逸札」便會和「基蒙」便會出現向眾人攻擊，然而，他們使用的只是民用的工業機體，基本不足為患，而且因為經驗值不高，所以，大家大可以只消滅逸札，之後便將亞加瑪駛離殖民星。

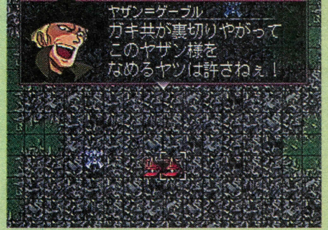
另外有一點是非常重要的，便是「Z高達」的駕駛者，最初出場的是「亞斯拿捷」，不過，只要在他出擊之後一回到亞加瑪上，再出擊之時，便會轉為由捷度駕駛，這樣，在戰鬥力方面便會大大增加。而在右下角出現增援的露嘉，其作用不大，不過不要給她死去啊！

◆Z高達回艦後便會改由捷度駕駛。

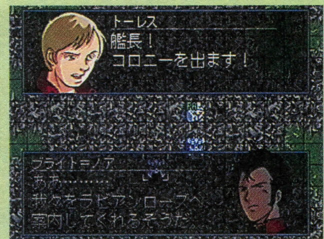



◆小心瑞沙的MAP兵器。





◆逸札突然出現在眾人面前。



◆亞加瑪成功逃出殖民星。

出擊機體一覽

奧干

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11480/ 90	亞斯拿捷(アストナージ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
密達斯(メタス)/ LV1	9800/ 65	花園麗(ファ)/ 曹長	艦載機	—

新自護軍

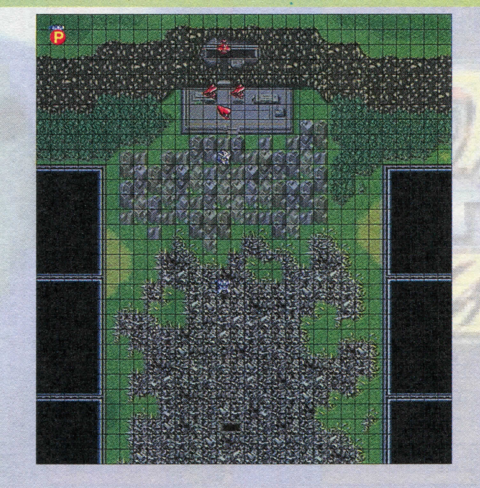
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
瑞沙(ズサ)/ LV ACE	12740/ 61	馬士文(マシュマー)/ 少佐	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
加煞C(ガザC)/ LV1	7560/ 50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	哥頓(ゴットン)/ 大尉	戰艦	—
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	巴班(バンパ)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	維姆(ワイム)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	比安(ビアン)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可

奧干(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ZZ核戰機(コア・ファイターZZ)/ LV ACE	8190/ 33	露嘉(ルー)/ 少尉	獨立	—

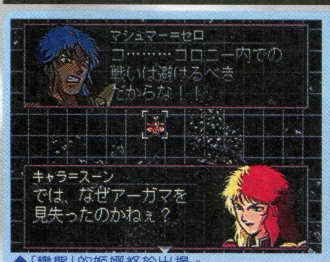
自護軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
基錫(ゲゼ)/ LV ACE	8372/ 74	逸札(ヤザン)/ 大尉	獨立	不可
基錫(ゲゼ)/ LV ACE	8372/ 74	基蒙(ゲモン)/ 平民	獨立	不可

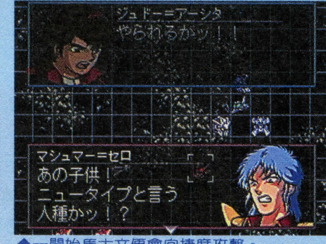


後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



◆「變態」的姬娜終於出場。



◆一開始馬士文便會向捷度攻擊。

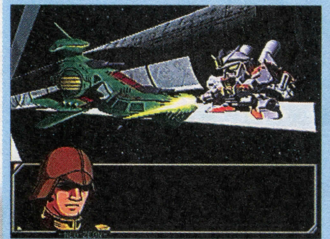
從殖民星逃出之後，便會進入故事的第三部份，在這裏會出現一個新人物，她便是新自護軍的一員猛將「姬娜」，她是一個非常「神經質」的人，不過，她同時擁有着非常高的戰鬥力，她所駕駛的機體便是「R・札查」，在這戰之中，大家隨時沒有機會和她交手的，因為這機體是艦載機，只要戰艦一被擊毀，這「R・札查」便會是玩者之物了。

除了「R・札查」之外，由馬士文所駕駛的「哈曼號」也是一部相當強的機體，可是，大家基本上不用理會他，因為他只會向捷度的Z高達攻擊，所以只要玩者將他困着，便可以任意將他「玩弄」，他是不會主動向其他的機體發動攻擊的。

說真的，在這話之中，玩者可以得到的新機體實在不多，就算有，也只是像「卡路士J」和「加煞D」的普通貨色，如果玩者本身已有一定的實力的話，「卡路士J」早已是可以製造的機體了，又何必等現在才回收呢？所以，在這裏最好便是將所有的機體也幹掉，索性將所有的敵人也變成自己的經驗值。

而除了戰鬥之外，亦要留心在開始之時便留在宇宙之中的露嘉，因為她所駕駛的只是一部ZZ核戰機而已，不論是戰鬥力又或是防禦力也是相當低的，記着要盡快將她帶回艦上，否則便會不堪設想。

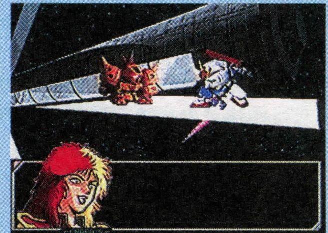
在這場戰鬥之中，是有一些特別的對話EVENT出現的，分別是在捷度和馬士文和姬娜戰鬥時出現的，雖然這些EVENT也是沒有太大用途的，不過，這些EVENT也是相當有趣的……

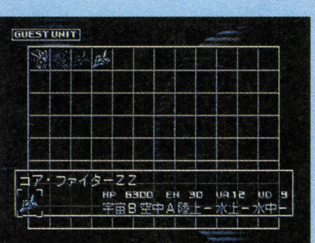


◆這裏的安多拉是升LEVEL的極品。



◆嗯…這不就是古利明……


◆超強氣的姬娜是不易對付的。



◆ACE的ZZ核戰機在戰後可立刻製造。

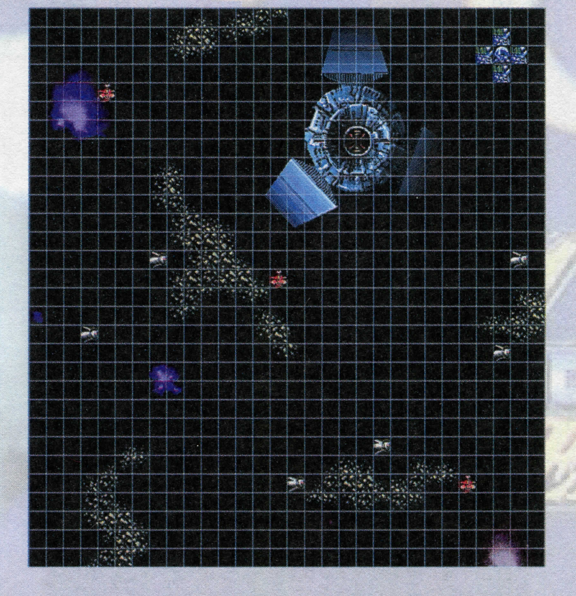
出擊機體一覽

奧干

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000／194	布拉度(ブライト)／大佐	戰艦	—
Z高達(Zガンダム)／LV1	11480／90	捷度(ジュドー)／平民	艦載機／隊長	—
密達斯(メタス)／LV1	9800／65	花園麗(ファ)／軍曹	艦載機	—
ZZ核戰機(コア・ファイターZZ)／LV1	6300／30	露嘉(ルー)／少尉	艦載機	—

新自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
哈曼號(ハンマ・ハンマ)／LV1	12040／90	馬士文(マシュマー)／少佐	獨立	不可
加煞D(ガザD)／LV1	7600／55	古利明(グレミー)／伍長	獨立	不可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／曹長	獨立	不可
加煞D(・ミ・ミD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／曹長	獨立	不可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／曹長	獨立	不可
安多拉(エンドラ)	28000／209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)／少佐	戰艦	—
R・札查(R・ジャジャ)／LV1	11060／70	姬娜(キャラ)／少佐	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000／209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)／少佐	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)／LV1	10100／70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)／LV1	10100／70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000／209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)／少佐	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)／LV1	10100／70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)／LV1	10100／70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000／209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)／少佐	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)／LV1	10100／70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)／LV1	10100／70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)／LV1	7560／50	新自護兵(ネオ・ジオン兵)／少尉	艦載機	可



第 34 話 莉娜消失了～哈曼之黑影～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——5/ 後段——11　EVENT MOVIE：冇　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：拉比亞萊斯被擊沉
BONUS EVENT發生條件：捷度將載有姬娜之安多拉擊沉



◆馬士文竟將古利明趕走！



◆捷度又自己行動了。

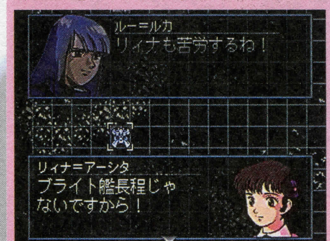
這段故事之中，講述身為馬士文手下的古利明因為在上一戰之中的表現欠佳，所以受到馬士文的責罵，而且馬士文一怒之下竟然將古利明趕走，無奈的古利明唯有離開安多拉，開始他的「流浪」生涯。

另一方面，亞加瑪正要和拉比亞萊斯會合，在那裏進行補給工作，然而，捷度又再次做出令眾人擔心的事，他又私自走出亞加瑪，而且更將一部被廢棄的渣古帶回亞加瑪之上，捷度這種自把自為的做法令身為妹妹的莉娜非常不滿，一怒之下她竟然駕駛ZZ核戰機先行前往拉比亞萊斯，可是在中途遇上了被逐的古利明，結果，莉娜被古利明帶走，去向不明……

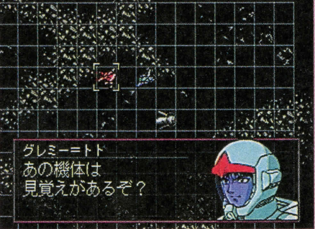
得知莉娜失去了縱影，捷度顯得非常擾心，然而，現在已沒有時間多作猜想了，因為敵人又一次出現，不過，敵人的目標不是亞加瑪，而是太空船塢「拉比亞萊斯」，因為接到拉比亞萊斯的救求訊號，於是亞加瑪便立刻趕往救，而由於懷疑莉娜在姬娜的安多拉之上，所以捷度便要向這安多拉攻擊！

在這戰之中，玩者一定要先往右上方前進，將拉比亞萊斯救出，而且亦可以順道將姬娜的安多拉消滅，一舉兩得。另一方面，在這裏的敵機之中，有一部「嘉．索姆」，這雖然不是一部非常出色的機體，不過，也不失為一部有相當水準的變形機體。至於那些「例牌」的加煞D，真是可以完全不理！

只要玩者成功利用捷度擊毀姬娜的安多拉，敵方的增援便會出現，這是一部非常強大的機體——「卡碧尼MK II」，而駕駛者便是強化人「寶兒」，她會在安多拉被擊毀位置右方兩格之外出現，她的出現其實意義不大，因為玩者用任何人將她擊倒也可以進入後段的故事。



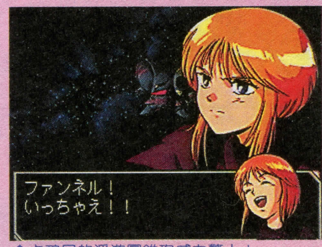
◆莉娜竟然要自己一人到拉比亞萊斯？



◆莉娜碰上了古利明……



◆拉比亞萊斯受到姬娜的安多拉攻擊。



◆卡碧尼的浮游圓錐砲威力驚人！

出擊機體一覽

聯邦軍

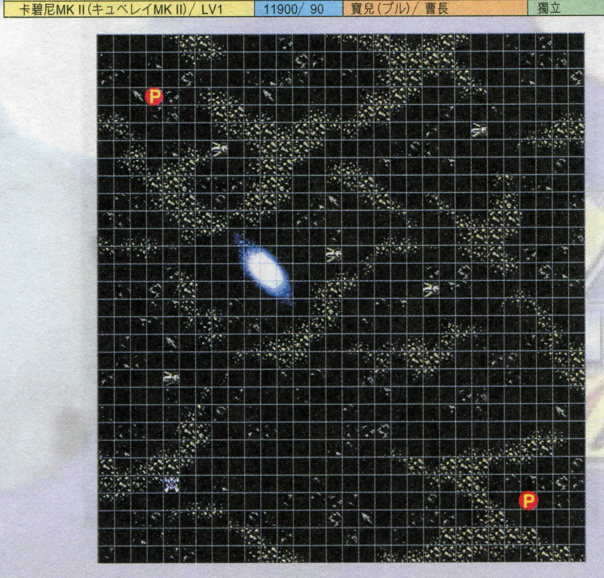
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪(アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
ZZ高達(ZZガンダム)/ LV1	12950/ 120	捷度(ジュドー)/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
ZZ核戰機(コア・ファイターZZ)/ LV1	6300/ 30	露嘉(ルー)/ 少尉	艦載機	—
Z渣古(Zザク)/ LV1	11480/ 90	依萊(イーノ)/ 伍長	艦載機	—
拉比安萊斯(ラビアンローズ)	28000/ 250	艾瑪莉(エマリー)/ 少佐	戰艦	—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	姬娜(キャラ)/ 少佐	戰艦	—
嘉．索姆(ガ・ゾウム)LV1	9520/ 60	哥頓(ゴットン)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
嘉．索姆(ガ・ゾウム)LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
嘉．索姆(ガ・ゾウム)LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
嘉．索姆(ガ・ゾウム)LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
嘉．索姆(ガ・ゾウム)LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可

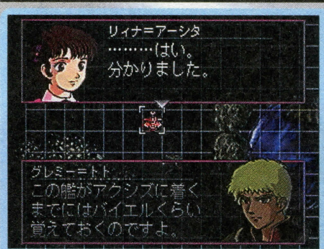
新自護軍（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
卡碧尼MK II(キュベレイMK II)/ LV1	11900/ 90	寶兒(プル)/ 曹長	獨立	不可

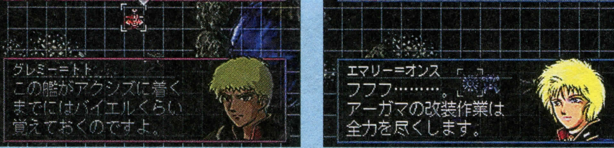


後段

勝利條件：在6回合內將沙特蘭擊沉
失敗條件：任務失敗
　　　　　自軍全滅　自軍基地被佔領



◆看來古利明和莉娜的關係好像不錯呢！



◆亞加瑪正在拉比亞萊斯進行改造。

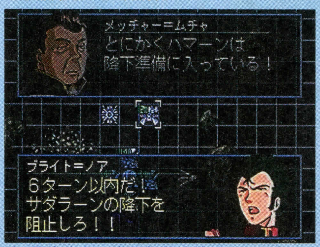
回上段故事，莉娜遇上了古利明，雖然她是被補了，不過，古利明並沒有加害於她；另一方面，亞加瑪到達拉比亞萊斯進行補給，在這裏亞加瑪會得到一種新的武器——「超米加粒子砲」，而且亞加瑪亦會變成「亞加瑪改修型」，由這時開始，亞加瑪的戰鬥力便會大大增強。

那麼，究竟古利明要將莉娜帶到哪裏呢？原來，古利明是要和哈曼．嘉會合……原來，這次哈曼．嘉的目的是要回到地球之上，而這話的戰鬥目的便是要阻止哈曼．嘉的行動，不過，時間無多，玩者只有6回合的時間來阻止她的行動。

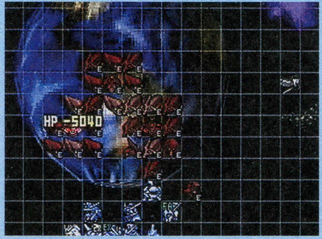
當然，要對付一艘艦對玩者來說應該不會是一件難事，可是，在這話之中卻不同了，因為哈曼．嘉身邊有着十分多的艦隻，而且更有3部非常厲害的機體，分別是由寶兒駕駛的卡碧尼MK II、古利明駕駛的巴奧（龍飛）和拉根駕駛的多歷臣，其中以多歷臣的戰鬥力最低，然而，由於哈曼．嘉在場，所以他會長期處於「超強氣」狀態，這是玩者要特別小心注意的。

在這裏切勿太貪心，因為這是為了阻止哈曼．嘉進入地球的戰鬥，所以一切也要以擊倒「沙特蘭」為先，所以，有可能會「眼白白」看着一大群MS而又沒有時間消滅，雖然是可惜了一點，但總比GAME OVER好得多呢！

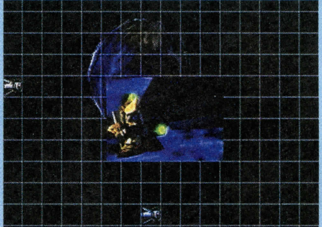
而在對付沙特蘭方面，要多使用遠程的攻擊，尤其是新類型人兵器，這些攻擊對於哈曼．嘉來說是比較有效的，如果使用近身戰又或是一般的武器，命中率將會大打折扣，小心！而且亦要小心在沙特蘭之中出來的瑞沙，因為其MAP兵器有着5000的攻擊力，給多隻圍攻的話便必死無疑！



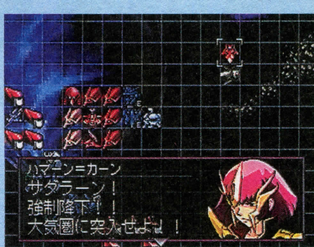
◆6回合之內一定要擊毀沙特蘭。



◆敵方會洶群而出保護哈曼．嘉。



◆有百式的話大可用MAP兵器來「掃場」。



◆雖然受到重創，沙特蘭依然強行進入地球。

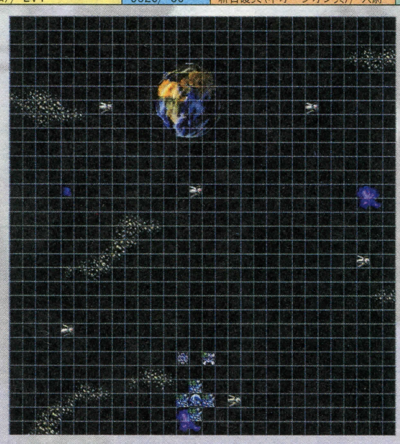
出擊機體一覽

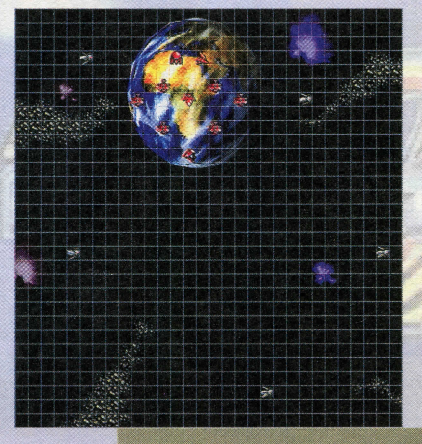
奧干

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
亞加瑪[改修]（アーガマ）	30000／194	布拉度（ブライト）／大佐	戰艦	—
ZZ高達（ZZガンダム）／LV1	12950／120	捷度（ジュドー）／伍長	艦載機／隊長	—
Z高達（Zガンダム）／LV1	11480／90	露嘉（ルー）／少尉	艦載機／隊長	—
高達MK II（ガンダムMK II）／LV1	10500／	艾露（エル）／伍長	艦載機	—
百式／LV1	11480／80	比查（ビーチャ）／伍長	艦載機	—

新自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
卡碧尼MK II（キュベレイMK II）／LV ACE	15470／102	寶兒（プル）／曹長	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV1	13806／79	拉根（ラガン）／大尉	獨立	不可
巴奧（バウ）／LV ACE	13468／79	古利明（クレミー）／少佐	獨立	不可
沙特蘭（サダラーン）	34000／238	哈曼．嘉（ハマーン）／攝政	戰艦	—
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
安多拉（エンドラ）	28000／209	新自護士官（ネオ．ジオン士官）／少佐	戰艦	—
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
安多拉（エンドラ）	28000／209	新自護士官（ネオ．ジオン士官）／少佐	戰艦	—
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
安多拉（エンドラ）	28000／209	新自護士官（ネオ．ジオン士官）／少佐	戰艦	—
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
安多拉（エンドラ）	28000／209	新自護士官（ネオ．ジオン士官）／少佐	戰艦	—
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
嘉．索姆（ガ．ゾウム）／LV1	9520／60	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
加煞D（ガザD）／LV1	7600／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
密度拉（ミンドラ）	28000／209	新自護士官（ネオ．ジオン士官）／少佐	戰艦	—
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
瑞沙（ズサ）／LV1	9800／55	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
密度拉（ミンドラ）	28000／209	新自護士官（ネオ．ジオン士官）／少佐	戰艦	—
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機／隊長	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可
卡路士J（ガルスJ）／LV1	10100／65	新自護兵（ネオ．ジオン兵）／大尉	艦載機	可





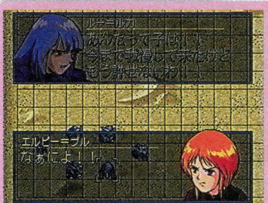


第35話 地球燃燒～達喀爾之淚～

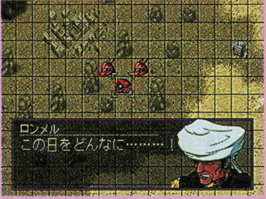
自由出擊部隊：1　可佔領點：前段──3/ 後段──6　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

前段

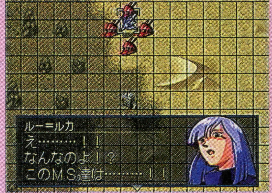
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：捷度將隆美路擊倒



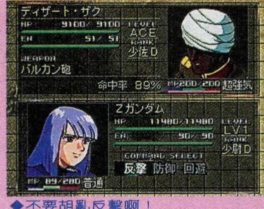
◆寶兒和露嘉發生爭執。



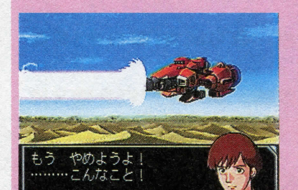
◆這便是這話的敵人「隆美路」。



◆糟了！露嘉被敵人重重圍困。



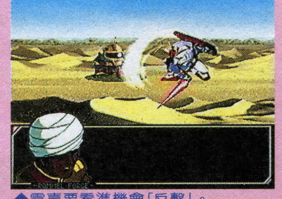
◆不要胡亂反擊啊！

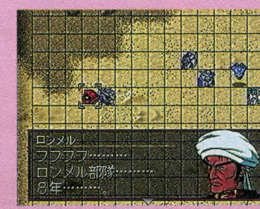
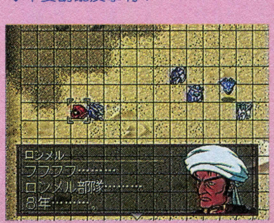


◆MEGA RIDER是可以考慮升級的機體。



◆一定要將碧尼升到ACE啊！


◆露嘉要看準機會「反擊」。

◆捷度成功將隆美路擊倒！

在上一戰中，雖然捷度等人將哈曼·嘉的戰鬥破壞，然而卻不能阻止她降落地球，所以，為了要阻止哈曼·嘉的陰謀，亞加瑪亦回到地球之上作戰，而他們降落的地點便是非洲大陸的都市──「達喀爾」的附近。

而事實上，哈曼·嘉的真正目地的亦是「達喀爾」，因為只要她能夠控制在達喀爾的聯邦議會，侵略地球的計劃便會步向成功，換而言之，如果給哈曼·嘉成功的話，亞加瑪一直以來的辛勞便會變成徒然。

另一方面，在亞加瑪上來了一位新的成員，她便是之前和眾人戰鬥過的卡碧尼MK II的駕駛者「寶兒」，現在，她便要和高達隊的成員一同阻止哈曼·嘉的行動，而他們便是要從砂漠向達喀爾前進。

這場戰鬥因為是在砂漠之中進行，所以對只有步行能力的機體而言，的而且確是非常艱苦的事，他們的步速亦會大大減低，而對沒有得選擇的「高達隊」而言，當中只有ZZ高達、Z高達和MEGA RIDER有着飛行能力，不過，大家切勿將他們分散，因為這樣只會令他們「死得更快」，一定要一同行動呢！

然而，因為寶兒與露嘉的不和，令露嘉一怒之下離隊行動，可是，在她離隊之後，竟然給敵方發現了，而且更被圍困，所以，捷等人便要立刻出動拯救。戰鬥一開始，大家便會發現露嘉的Z高達被4部砂漠渣古圍着，動彈不得，那麼她豈不是死定了？錯！因為如果方法正確的話，她是可以靠個人之力逃出生天的，在這裏只有一個方法，便是不停的「回避」，在4個敵人不停的攻擊之下，其中只能選擇一人來反擊，而且每次也要向同一人反擊，以Z高達的能力，應可以捱到擊倒其中一人，這樣，Z高達便可以從缺口之中飛出來。

而在版圖之上，看似沒有多少的敵人，不過，其實在版圖之中是有着非常多敵人的，只要高達隊的成員一踏入他們的範圍，敵人的增援便會出現，而且一出現便是會以4人一組的小隊，如果是單獨行動的話，便一定會被重重的傷害，甚至乎是被擊毀！

而進入後半故事的方法是利用捷度將「隆美路」擊倒，而且，「隆美路」是會一直追着捷度的，所以，只要捷度和他一直遊花園的話，便可以將他分開，又或者可以用自己的部隊將他圍着，這樣亦可以令他的活動停止。

出擊機體一覽

奧干

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ZZ高達(ZZガンダム)/ LV1	12950/ 120	捷度(ジュドー)/ 伍長	獨立	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11480/ 90	露嘉(ルー)/ 少尉	獨立	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	艾露(エル)/ 伍長	立	—
百式/ LV1	11480/ 80	比查(ビーチャ)/ 伍長	獨立	—
MEGA RIDER(メガライダー)/ LV1	10920/ 100	依萊(イーノ)/ 伍長	獨長	—
卡碧尼MK II(キュベレイMK II)/ LV1		寶兒(プル)/ 曹長	獨立	—

隆美路隊

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
多華捷(ドワッジ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路(ロンメル)/ 中佐	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 中尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 中尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 大尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少佐	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少佐	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少佐	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少佐	獨立	不可

新自護軍(增援部隊1)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可

新自護軍(增援部隊2)

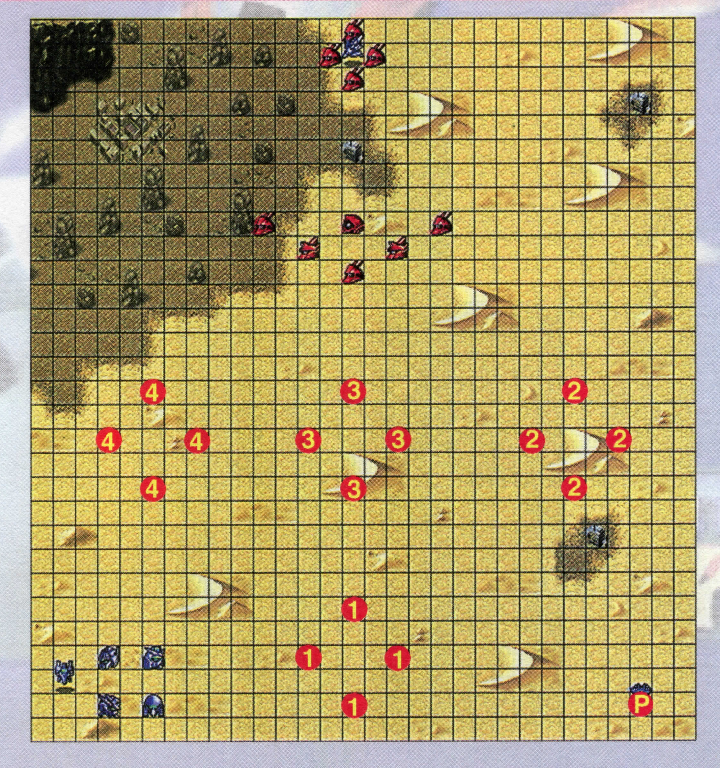
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可

新自護軍(增援部隊3)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可

新自護軍(增援部隊4)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠渣古(ディザート・ザク)/ LV ACE	9100/ 51	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可
砂漠ゲルググ(デザートゲルググ)/ LV ACE	11102/ 69	隆美路隊(ロンメル隊)/ 少尉	獨立	不可



後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領

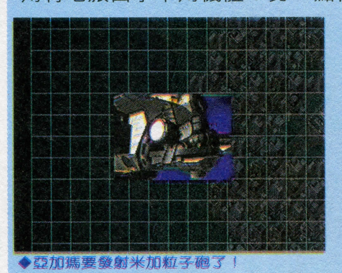


◆哈曼·嘉的計劃快將達成……

終於也到達了達喀爾了，在這裏等待着眾人的便是哈曼·嘉。在這裏除了有哈曼·嘉之外，就連莉娜也在，而正當哈曼·嘉在議會之中之時，在上空突然有人向她的艦隻攻擊，原來連由小林隼人指揮的歐姆拉也趕來了，在這種況之下，自軍可說是三面進攻哈曼·嘉，分別是上方的歐姆拉、左方的亞加瑪和右上方的高達隊眾人，而眼見形勢不利的哈曼·嘉然後退，利用旅館作為盾牌，然而，亞加瑪依然發射米加粒子砲，將一部份的艦隊消滅……而另一方面，來到的捷度亦感覺到莉娜在旅館之內，於是，他決定要親自將沙特蘭消滅。

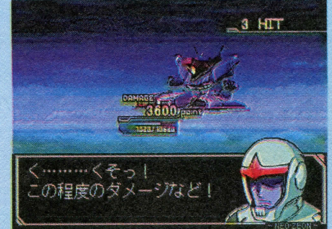
在這戰之中，高達隊的用途實不是太大，因為除了ZZ高達（捷度）之外，其他的也沒有多大用途，而另一方面，最重要的便是在左邊的戰鬥，而且亦要小心天上飛下來的敵人，因為以歐姆拉的力量，要將所有在天空上的敵人消滅是比較困難的。

在這裏的戰鬥之中，不要忘記在水中也有敵人的，不過，潛艇是會浮上來的，就連在左上角的3部戰蟹也會浮上來的，所以不用擔心，至於水中的基地，大家大可以利用Z高達來佔領，先利用Z高達的飛行能力，之後，在基地上空變形進入海中，這是最省時的做法，又不用特地派出水中用機體；另一點便是在敵陣中的瑞沙，要小心他們的MAP兵器啊！


◆亞加瑪要發射米加粒子砲了！



◆捷度要親付哈曼·嘉。



◆敵人的空中多歷臣部隊相當厲害。



◆莫非莉娜和哈曼·嘉一同死去？

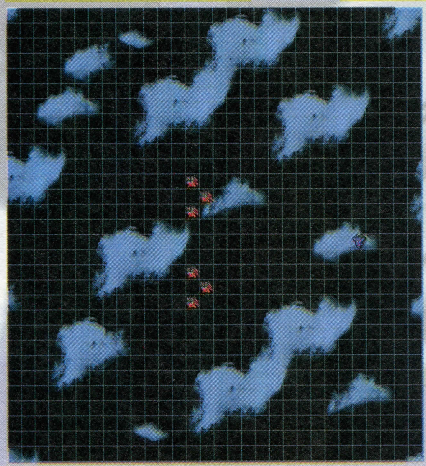
出擊機體一覽

聯邦軍

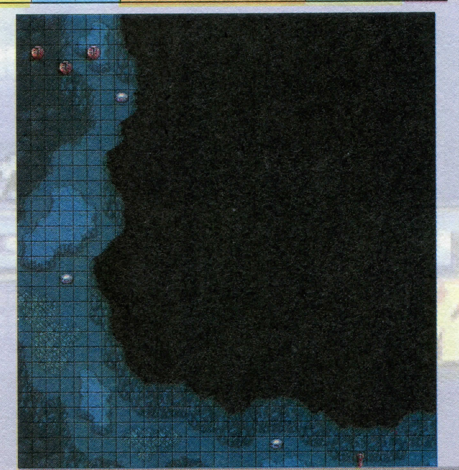
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪[改修](アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
ZZ高達(ZZガンダム)/ LV1	12950/ 120	捷度(ジュドー)/ 伍長	獨立	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11480/ 90	露嘉(ルー)/ 少尉	獨立	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	艾露(エル)/ 伍長	獨立	—
百式/ LV1	11480/ 80	比查(ビーチャ)/ 伍長	獨立	—
MEGA RIDER(メガライダー)/ LV1	10920/ 100	依萊(イーノ)/ 伍長	獨立	—
卡碧尼MK II(キュベレイMK II)/ LV1		寶兒(プル)/ 曹長	獨立	—
歐姆拉(アウドムラ)	23000/ 173	小林隼人(ハヤト)/ 少佐	戰艦	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙特蘭(サダラーン)	34000/ 238	哈曼·嘉(ハマーン)/ 攝政	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
渣古運輸車(ザク·タンカー)	12500/ 144	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
多華捷(ドワッジ)/ LV1	8540/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
砂漠渣古(ディザート·ザク)/ LV1	7000/ 45	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
砂漠渣古(ディザート·ザク)/ LV1	7000/ 45	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
渣古運輸車(ザク·タンカー)	12500/ 144	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
多華捷(ドワッジ)/ LV1	8540/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
砂漠渣古(ディザート·ザク)/ LV1	7000/ 45	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
砂漠渣古(ディザート·ザク)/ LV1	7000/ 45	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13800/ 79	奧基斯度(オウギュスト)/ 中尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13800/ 79	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13800/ 79	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
多華捷改(ドワッジ改)/ LV1	9520/ 65	寶拿(ポーラ)/ 少尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV ACE	13468/ 79	古利明(グレミー)/ 少佐	獨立	不可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV ACE	11284/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV ACE	11284/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV ACE	11284/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
高渣古(ハイザック)/ LV ACE	11284/ 56	泰坦斯兵(ティターンズ兵)/ 中尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
尤岡99(ユーコン99)	24000/ 86	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
戰蟹(カプール)/ LV1	10360/ 65	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可





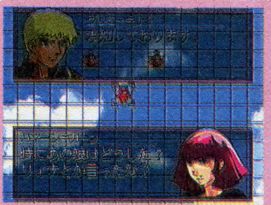


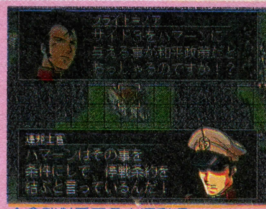
第36話 都柏林的午後～墜落的天空～

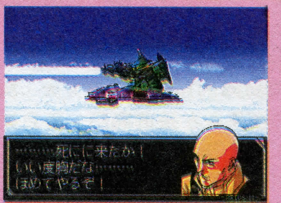
自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——3／後段——11　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

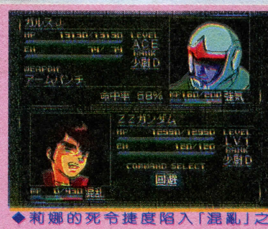
前段

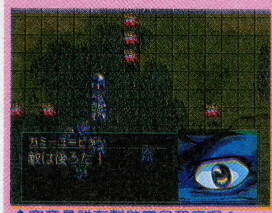
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：亞加瑪被擊沉
BONUS EVENT發生條件：捷度將艾利斯擊倒

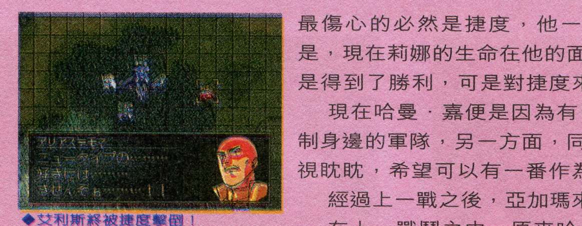

◆原來哈曼．嘉沒有死去……


◆會談似乎不是太順利呢！


◆要小心艾利斯的巴奧！


◆莉娜的死令捷度陷入「混亂」之中……


◆究竟是誰在幫助寶兒和捷度呢？


◆艾利斯終被捷度擊倒！

在上一戰之後，因為捷度等人的奮戰，令哈曼．嘉要奪取達喀爾的陰謀完全失敗，而新自護軍亦因此而撤退，然而換取勝的代價便是捷度妹妹莉娜的性命，而最傷心的必然是捷度，他一心要將妹妹救出，可是，現在莉娜的生命在他的面前消失，這對他的打擊實在太大了，雖然戰鬥方面是得到了勝利，可是對捷度來說，卻是完全的失敗了……

現在哈曼．嘉便是因為有「美莉芭」在身邊，所以可以利用撒比家的名字而控制身邊的軍隊，另一方面，同時擁有着撒比家血統的「古利明」，其實也一直在虎視眈眈，希望可以有一番作為……

經過上一戰之後，亞加瑪來到德國的都柏林，然而在這裏等待着他們的是……

在上一戰鬥之中，原來哈曼．嘉沒有死去，而且更展開了新的陰謀，然而，其實古利明也開始了他的行動，他竟然企圖令以前出現過的可怕機體再次重現於世……

而在亞力瑪那一方，其實這次他們來這裏是為了和聯邦府進行會談，可是，聯邦政府實在已到無藥可救的地步……這時候，新自護的追兵已經來到了，可是，布拉度依然在會談之中，所以亞加瑪不能離開的，只有等待他回來，所以在這戰之中，亞加瑪是不可以移動的。

在戰鬥之中，因為亞加瑪不能移動，所以便全靠MS的戰鬥了，因為在四方八面也有敵人，而唯一可以令亞加瑪逃出險境的方法便是利用玩者自己的部隊，在一開始之時便將所有的機體方出，把他們全部放到地上去，這樣便可以止敵人直接向亞加瑪進攻。

就如開場之前敵方主將「艾利斯」所言，他要親自對付在亞加瑪上的「新類型人」，他所指的便是捷度，所以，這戰的通過條件便是讓捷度將「艾利斯」消滅，這樣便可以進入後段的故事。

最後，要提醒大家一句，在這戰之中選擇的出擊機體一定要是多空域使用的類型，如果只選擇在大氣圈內使用的機體，在後段的故事之中，玩者隨時會變成無機可用，小心！而且在戰鬥之中，如果「艾利斯」向捷度及寶兒攻擊的話，便會有一神秘聲音幫助他們，究竟這人又是誰呢？

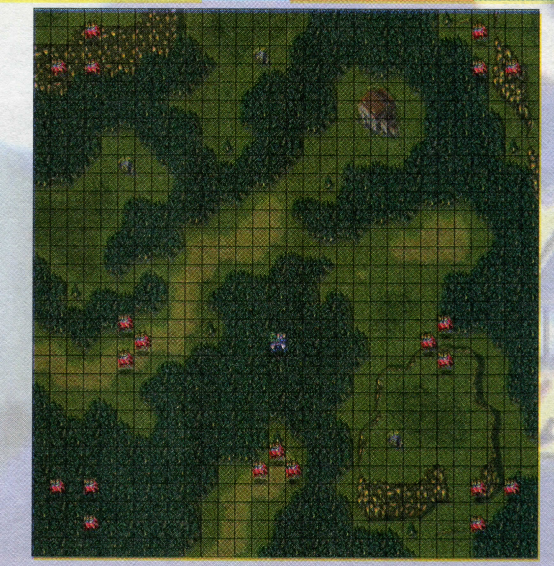
出擊機體一覧

奧干

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
亞加瑪[改修]（アーガマ）	30000／194	多利斯（トーレス）／少尉	戰艦	—
ZZ高達（ZZガンダム）／LV1	12950／120	捷度（ジュドー）／伍長	艦載機／隊長	—
高達MK II（ガンダムMK II）／LV1	10500／75	艾露（エル）／伍長	艦載機	—
卡碧尼MK II（キュベレイMK II）／LV1		寶兒（プル）／曹長	艦載機	—
Z高達（Zガンダム）／LV1	11480／90	露嘉（ルー）／少尉	艦載機／隊長	—
百式／LV1	11480／80	比查（ビーチャ）／伍長	艦載機	—
MEGA RIDER（メガライダー）／LV1	10920／100	依莱（イーノ）／伍長	艦載機	—

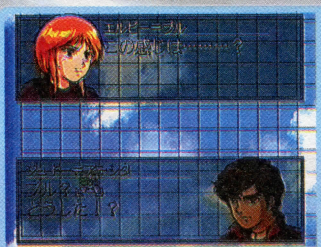
新自護軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
巴奧（バウ）／LV ACE	13468／79	艾利斯（アリアス）／中尉	獨立	不可
巴奧（バウ）／LV ACE	13468／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
巴奧（バウ）／LV ACE	13468／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
卡路士J（ガルスJ）／LV ACE	13130／74	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可
多歷臣（ドライセン）／LV ACE	13806／79	新自護兵（ネオ・ジオン兵）／少尉	獨立	不可



後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：全部輸送機被擊落
自軍基地被佔領

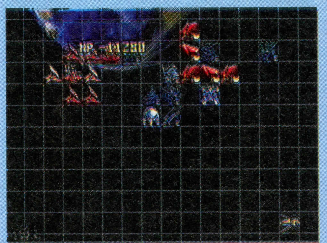


◆為何寶兒會如此不安呢？

可惡的哈曼．嘉竟然已經回到宇宙之中，而且，她和之前的人一樣，要將殖民星推向地球，不過，她說這不是為了要破壞地球，而是要令人們知道她的厲害，而負責執行這次任務的人便是成為了強化人的「馬士文」；而另一方面，古利明雖然並不是對哈曼．嘉忠心，不過，這次亦是他揚名立萬的機會，所以他也派出他的秘密武器出動，這便是「重高達MK II」，這便是在之前露莎美曾使用過的機體，而這次駕駛的人便是「寶露絲」，她的出現，令寶兒和捷度也感到非常不安……

而得到了小林隼人通訊的亞加瑪眾人知道了哈曼．嘉的陰謀之後，便立刻開始行動，然而在大氣圈內的他們根本不能做甚麼，只能阻止「拉根」在地上的行動，而。另一件重要的事便是亞加瑪要盡量保護在上行動的運輸機，因為這些運輸機便是負責接走這裏的居民，如果全部的運輸機也被擊毀的話，任務亦算失敗。反而，阻止殖民星的墜落，便要靠玩者的部隊了，這時大家的戰鬥力已經大大增加，不會像在第1話之中不能毀滅殖民星了，大家不妨使用MAP兵器(如百式之中的MAP兵器)先將殖民星的HP削減，之後便讓強大的機體將他消滅，這殖民星的經驗值是相當可觀的，大家要珍啊！就算是不能阻止，只要在它墜落的方向沒有自己的機體便一樣會沒有問題的，只是可能會失去了一、兩個城市而已……

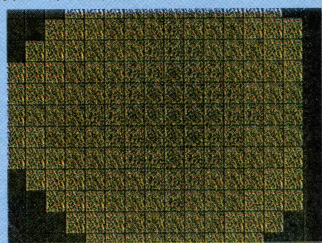
此外，只要在宇宙的馬士文被擊倒，又或者民星墜落，寶露絲所駕駛的重高達MK II便會出現，只要捷度一和發生戰鬥，便會有播片EVENT出現，在這EVENT之中，寶兒為了阻止寶露絲的攻擊而壯烈犧牲，而重高達MK II亦只會餘下頭部而已……



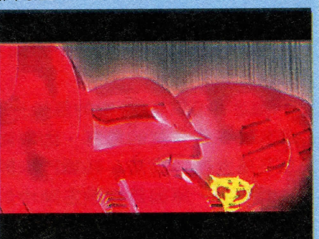
◆在宇宙的部隊要全力阻止殖民星。



◆這是擊毀殖民星的最後機會！



◆這便是殖民星墜落的情景。



◆全身發出紅光的卡碧尼MK II代表着……

出擊機體一覽

聯邦軍

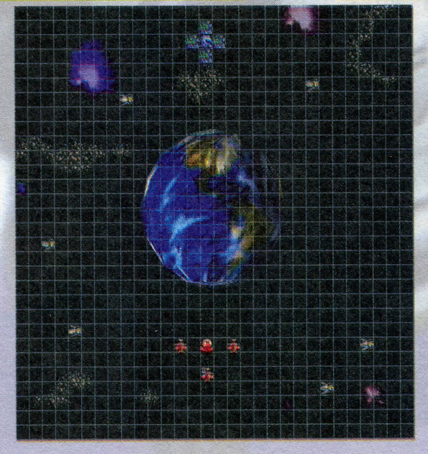
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
亞加瑪[改修](アーガマ)	30000/ 194	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
ZZ高達(ZZガンダム)/ LV1	12950/ 120	捷度(ジュドー)/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	艾露(エル)/ 伍長	艦載機	—
卡碧尼MK II(キュベレイMK II)/ LV1		寶兒(プル)/ 曹長	艦載機	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11480/ 90	露嘉(ルー)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
百式/ LV1	11480/ 80	比查(ビーチャ)/ 伍長	艦載機	—
MEGA RIDER(メガライダー)/ LV1	10920/ 100	依萊(イーノ)/ 伍長	艦載機	—
歐姆拉(アウドムラ)	23000/ 173	小林隼人(ハヤト)/ 少佐	戰艦	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 伍長	艦載機	—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 少尉	艦載機	—
古姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	奧干兵(エゥーゴ兵)/ 伍長	艦載機	—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
ドダイ改	7000/ 0			—
輸送機	17000/ 80	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
輸送機	17000/ 80	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
輸送機	17000/ 80	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—

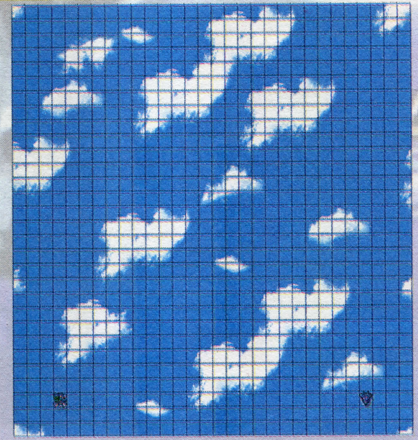
新自護軍

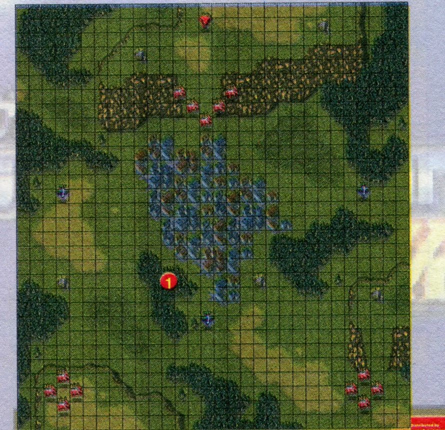
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
渣古III(ザクIII)/ LV ACE	15652/ 102	拉根(ラカン)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13806/ 79	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13806/ 79	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13806/ 79	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
多歷臣(ドライセン)/ LV ACE	13806/ 79	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
巴奧(バウ)/ LV1	0360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
美洛度(メロウド)	23000/ 173	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
ドダイ改	7000/ 0			不可
ドダイ改	7000/ 0			不可
ドダイ改	7000/ 0			不可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
ドダイ改	7000/ 0			不可
ドダイ改	7000/ 0			不可
ドダイ改	7000/ 0			不可
安多拉II(エンドラII)	28500/ 209	馬士文(マシュマー)/ 中佐	戰艦	—
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
殖民星(コロニー)	99900/ 0			不可

新自護軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
重高達MK II(サイコガンダムMK II)/ LV1	22500/ 200	寶露絲(プルツー)/ 少尉	獨立	不可







第37話 戰士再現～自護之血統～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——0/ 後段——9　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

前段

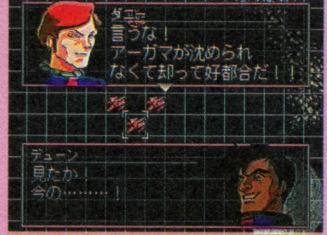
勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：亞加瑪被擊沉
BONUS EVENT發生條件：捷度將寶露絲擊倒(不能使用MAP兵器)

因為在上一戰之中新自護軍將殖民星衝向地球，令雙方的戰事來到另一個境地，而亦因為哈曼．嘉這次的行動，地球聯邦政府被她嚇倒了，而哈曼．嘉更在這時候名正言順的遷移到殖民星3號之上。

另一方面，一直也希望能夠獨立的古利明，在這個時候他的勢力已經開始變得穩固，他以以前自護軍的基地亞古捷斯作為核心，發展着他的勢力，所以，他亦打算將自己的部隊從地球轉移回到宇宙之中，而很明顯地，戰事亦會由地球轉移宇宙之中……



◆沙度被依莉亞就地處決！

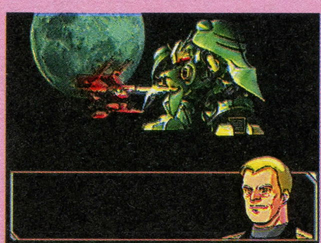


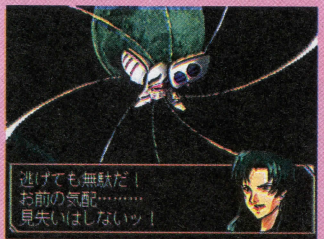
◆前段故事之中重要的敵人，「嘉．索姆」三人組。

而事實上，現在的新自護軍已經是四分五裂，他們分別為哈曼．嘉及古利明所控制，而奧干方面亦明到這方面的情況，不過，情況其實比想像中更惡劣……

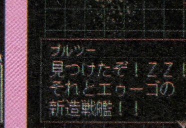
這亦是《ZZ高達》中的最後一戰，戰事依然是分為前、後段，而前段的故事實在是非常的易打，因為敵人的數目方面非常少，而且戰鬥力方面亦不是太強，反而，在戰鬥未開始之前，在敵方的陣營之中出現了一段的小插曲，原因是在敵方陣中的一名主將「沙度」，他因為不聽從指揮，主動出擊，所以即場被依莉亞「解決」了，之後，戰鬥便正式始……


◆捷度和依莉亞初戰時發生的EVENT。


◆斯捷路．戴瓦斯的戰鬥力只是平平而已。



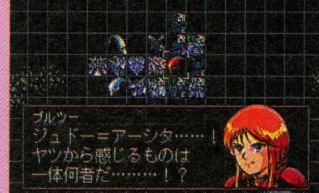
◆只要在之前的戰鬥努力，這機不難得到呢！



◆寶露絲和她的卡碧尼MK II終於出現。



◆其實「嘉．索姆」也不是太強……



◆寶露絲似乎對捷度有一種特殊的感覺。

在戰鬥之中，新亞加瑪身處的位置實在非常尷尬，因為下方便是「斯捷路．戴瓦斯」小隊，右有依莉亞，在上方又有「嘉．索姆」三人組，所以唯一可以走的方向便是左方，而因為這個原因，玩者自己的戰艦應該設置在左下方，這樣便可以更直接的對新亞加瑪作出支援。

在這戰之中，只要新亞加瑪被擊毀的話便會GAME OVER，所以一定要好好的保護他，另一方面，在前段的敵人之中，以在上方的「嘉．索姆」三人組最重要，雖然在這裏會有增援出現，不過，其實只是由寶露絲駕駛的「卡碧尼MK II」而已，而且不會在一開始時便出現，所以，初段只要專心對付「嘉．索姆」三人組便可以了，至於下方的「斯捷路．戴瓦斯」小隊，其實只是HP比較高了一點而已，單靠玩者自己的部隊已經是可以輕易應付了。

此外，在依莉亞和捷度戰鬥之時，在捷度身邊突然發出金光，而依莉亞亦感受到史無前例的不安感覺……對於那些只有一般戰鬥能力的斯捷路．戴瓦斯，其實應速戰速決，不要給他有機會令自軍有任何的重大損傷。

在第2回合完結之時，寶露絲和她的卡碧尼MK II便會在版圖的左上角出現，而她亦是這前段故事之中主要的目標，只要捷度能成功的將她擊倒，便可以順利的進入後段故事。大家在這裏亦不要忘記在上方由馬士文所指揮的安多拉II，這戰艦的戰鬥力實在不值一提，唯獨是在艦上的瑞沙，所以在安多拉上的機體一出動，便要在一回合之內將安多拉II消滅，否則便會有大麻煩了。

出擊機體一覽

聯邦軍

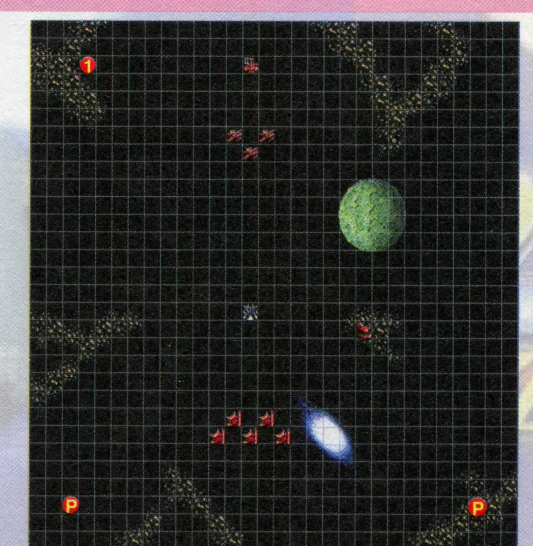
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
新亞加瑪(ネェル・アーガマ)	30000/ 274	比查(ビーチャ)/ 伍長	戰艦	—
ZZ高達(ZZガンダム)/ LV1	12950/ 120	捷度(ジュドー)/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11480/ 90	露嘉(ルー)/ 少尉	艦載機	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	艾露(エル)/ 伍長	艦載機	—
百式/ LV1	11480/ 80	依莱(イーノ)/ 伍長	艦載機	—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
安多拉II(エンドラII)	28500/ 209	馬士文(マシュマー)/ 中佐	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
アイザック/ LV1	7420/ 40	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
嘉．索姆(ガ・ゾウム)/ LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
アイザック/ LV ACE	14144/ 84	依莉亞(イリア)/ 少尉	獨立	不可
札姆魯．梵(ジャムル・フィン)/ LV ACE	14144/ 79	達尼(ダニー)/ 伍長	獨立	不可
札姆魯．梵(ジャムル・フィン)/ LV ACE	14144/ 79	狄奧(デューン)/ 伍長	獨立	不可
札姆魯．梵(ジャムル・フィン)/ LV ACE	14144/ 79	狄路(デル)/ 伍長	獨立	不可
斯捷路．戴瓦斯(シュツルム・ディアス)/ LV ACE	13286/ 74	自護兵(ジオン兵)/ 中佐	獨立	不可
斯捷路．戴瓦斯(シュツルム・ディアス)/ LV ACE	13286/ 74	自護兵(ジオン兵)/ 中佐	獨立	不可
斯捷路．戴瓦斯(シュツルム・ディアス)/ LV ACE	13286/ 74	自護兵(ジオン兵)/ 中佐	獨立	不可
斯捷路．戴瓦斯(シュツルム・ディアス)/ LV ACE	13286/ 74	自護兵(ジオン兵)/ 中佐	獨立	不可
斯捷路．戴瓦斯(シュツルム・ディアス)/ LV ACE	13286/ 74	自護兵(ジオン兵)/ 中佐	獨立	不可

新自護軍(增援機體)

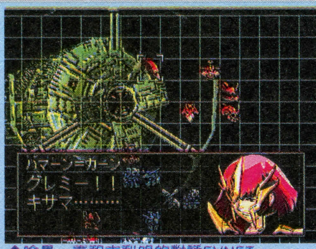
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1] 卡碧尼MK II(キュベレイMK II)/ LV ACE	15470/ 102	寶露絲(プルツー)/ 少尉	獨立	不可



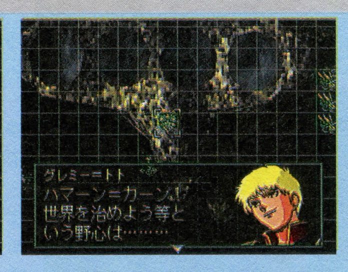
後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領


◆寶露絲的目標竟然是拉比亞萊斯？



◆哈曼．嘉和古利明的對話EVNET。



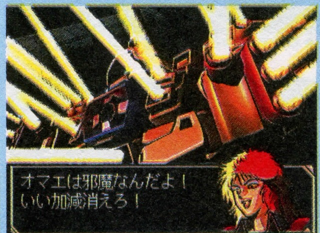
後段的故事是一場「三角戰鬥」，因為之前也說過，在新自護軍之中出現了兩個不同的陣營，一個是「哈曼．嘉派」，而另一方則是「古利明派」，現在，哈曼．嘉以殖民星3號作為核心，而古利明則以亞古捷斯作為據點，兩軍的戰鬥已經到了一觸即發的階段。

另一方面，來到這個空域的新亞加瑪和拉比亞萊斯實在處於一個非常不利的位置，因為不論古利明和哈曼．嘉是怎樣的關係，他們也是以擊倒新亞加瑪成為目標的軍事組織，所以在這戰之中，三軍其實是處於一種「亂戰」的局面，所以不論遇上的是哈曼．嘉又或是古利明，也要全力出擊。

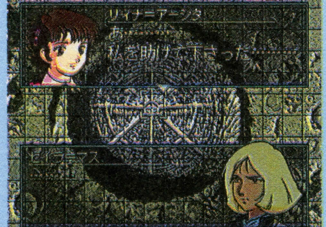
依地理環境而論，玩者最優先要解決的是在正上方的哈曼．嘉的部隊，而且他們亦是比較厲害的，不過，在哈曼．嘉陣營之中的依莉亞等人會主力向古利明的部隊進攻，而他們會遇上的便是由拉根率領的「ドーベンウルフ」部隊，因為不可以回收他們，所以可以任由他們「自生自滅」。

在這裏要注意一點，就算大家將哈曼．嘉陣營之中的戰艦全部擊毀，所有的MS也高舉「白旗」，只要哈曼．嘉的卡碧尼被擊倒的話，全部紅色的敵人（包括舉白旗也計算在內）也會同時消失在版圖之上。

而在對付古利明的部隊之時，亦要小心一點，便是這話之中唯一的播片EVENT，要實行這個EVENT，便要將拉比亞萊斯犧牲，因為要發動這個EVENT，便要讓拉比亞萊斯和京麥煞戰鬥，然而，EVENT過後，拉比亞萊斯便會被擊毀……除此之外，在哈曼．嘉陣中的姬娜亦是要小心的，因為那京麥古的戰鬥力亦十分強，尤其是他的浮游砲，小心！



◆京麥古的戰鬥力非常驚人。


◆原來莉娜沒有死去，而且和瑪茜一起……


◆拉比亞萊斯……

出擊機體一覽

奧干

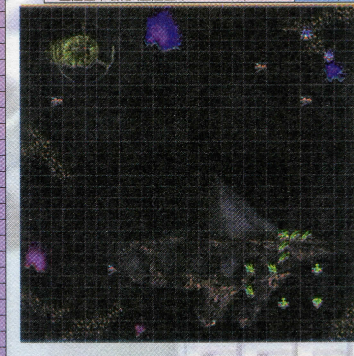
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
新亞加瑪(ネェル・アーガマ)	30000/ 274	比查(ビーチャ)/ 伍長	戰艦	—
ZZ高達(ZZガンダム)/ LV1	12950/ 120	捷度(ジュドー)/ 伍長	艦載機/ 隊長	—
Z高達(Zガンダム)/ LV1	11480/ 90	露嘉(ルー)/ 少尉	艦載機	—
高達MK II(ガンダムMK II)/ LV1	10500/ 75	艾露(エル)/ 伍長	艦載機	—
百式/ LV1	11480/ 80	依萊(イーノ)/ 伍長	艦載機	—
拉比亞萊斯(ラビアンローズ)	28000/ 250	艾瑪莉(エマリー)/ 少佐	戰艦	—

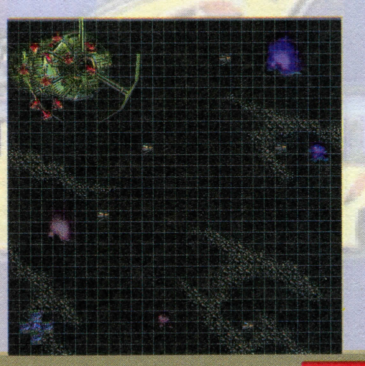
新自護軍[哈曼軍](赤軍)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
卡碧尼(キュベレイ)/ LV ACE	15470/ 92	哈曼．嘉(ハマーン)/ 攝政	獨立	不可
渣古III(ザクIII)/ LV ACE	16300/ 115	馬士文(マシュマー)/ 中佐	獨立	不可
リゲルグ/ LV ACE	15470/ 84	依莉亞(イリア)/ 少尉	獨立	不可
京麥古(ゲーマルク)/ LV ACE	16380/ 115	姬娜(キャラ)/ 中尉	獨立	不可
左勇士(ガズエル)/ LV ACE	15106/ 92	拉遜(ランス)/ 中尉	獨立	不可
右勇士(ガズアル)/ LV ACE	15106/ 92	尼爾(ニー)/ 中尉	獨立	不可
沙特蘭(サダラーン)	34000/ 238	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
嘉．索姆(ガ・ゾウム)/ LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
嘉．索姆(ガ・ゾウム)/ LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
嘉．索姆(ガ・ゾウム)/ LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
嘉．索姆(ガ・ゾウム)/ LV1	9520/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
加煞D(ガザD)/ LV1	7600/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
安多拉(エンドラ)	28000/ 209	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
卡路士J(ガルスJ)/ LV1	10100/ 65	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
瑞沙(ズサ)/ LV1	9800/ 55	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可

新自護軍[古利明軍](綠軍)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
古華賓(グワンバン)	36000/ 238	古利明(グレミー)/ 少佐	戰艦	—
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
山多拉(サンドラ)	28000/ 209	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少佐	戰艦	—
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
巴奧(バウ)/ LV1	10360/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
密多拉(ミンドラ)	28000/ 209	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少佐	戰艦	—
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
多歷臣(ドライセン)/ LV1	10620/ 70	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
ドーベンウルフ/ LV ACE	16354/ 115	拉根(ラカン)/ 大尉	獨立	不可
ドーベンウルフ/ LV1	12500/ 100	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
ドーベンウルフ/ LV1	12500/ 100	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 中尉	獨立	不可
京麥煞(クィン・マンサ)/ LV1	21000/ 150	寶露絲(プルツー)/ 少尉	獨立	不可
量產型卡碧尼(量産型キュベレイ)/ LV1	11200/ 75	新自護新類型人(ネオ・ジオンニュータイプ)/ 少尉	獨立	不可
量產型卡碧尼(量産型キュベレイ)/ LV1	11200/ 75	新自護新類型人(ネオ・ジオンニュータイプ)/ 少尉	獨立	不可
量產型卡碧尼(量産型キュベレイ)/ LV1	11200/ 75	新自護新類型人(ネオ・ジオンニュータイプ)/ 少尉	獨立	不可
量產型卡碧尼(量産型キュベレイ)/ LV1	11200/ 75	新自護新類型人(ネオ・ジオンニュータイプ)/ 少尉	獨立	不可



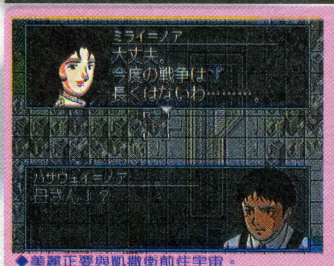


第38話 在天上噴火的東西～地球寒冷化作戰～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——9/ 後段——8　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：3

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：天鹿被擊沉
BONUS EVENT發生條件：亞寶將馬沙擊倒



◆美麗正要與凱撒衛前往宇宙。



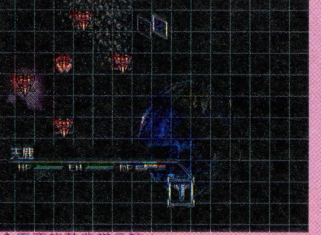
◆亞寶的任務是要擊倒馬沙。

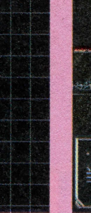
這故事是來自電影版的《馬沙的反擊》，這個故事的開始是在地球，這時候，和布拉度結了婚的美麗，正在帶同兒子凱撒衛和妹妹往宇宙找布拉度，可是，在航行途中遇上了敵人的部隊，而這正是由馬沙所統領的「新自護軍」，這次他們的目的是要將殞石掉進地球之中，實行一個名為「地球寒冷化作戰」，為了要阻止他的行動，隆巴納隊的成員便要出動，其實這所謂的「隆巴納隊」便是由當日奧干的成員組成，其中擔任旗艦「勒．佳林」艦長一職的便是布拉度，而主力的戰士便是「亞寶」。

戰鬥一開始，玩者便要小心「天鹿」的任置，因為在它左上角有非常多的敵艦，所以在這裏最好便是在這兒向第2版圖移動，因為在第2版圖之中是沒有敵人的，所以是相當的安全，就算敵人追過來，天鹿大可以向右下方的隆巴納隊進發，這樣是比較安全的，不過，也有一個比較危險，但是亦較為對整體有利的方法，便是向右上方前進，因為玩者自己的部隊是在第2版圖的右上方出現的，所以很快便可以到達第1版圖，只要利用天鹿引有的敵方艦隻前來「送死」，這樣玩者便可以不費吹灰之力便得到最大的收獲。

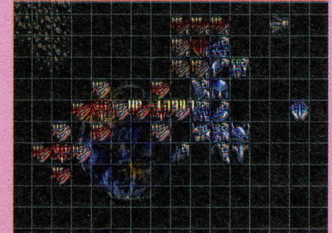
在這場戰鬥之中，最後是要亞寶擊倒馬沙才可以進入故事的後段，不過，由於亞寶所駕駛的只是靈．格斯而已，要以他一人之力對抗擁有浮游圓錐砲的沙煞比和ヤクト．ドーガ，所以最好先讓他回艦休息一會，讓其他人為他先削去沙煞比的HP，到最後才出來「收拾殘局」，這才是比較化算的做法。

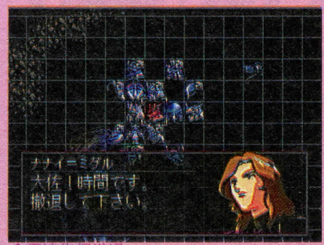
◆現在的馬沙已經成為了統帥。




◆天鹿的勢非常危險！

◆亞寶只是駕駛着靈．格斯。


◆玩者要全力保護天鹿。



◆馬沙先行撤退……

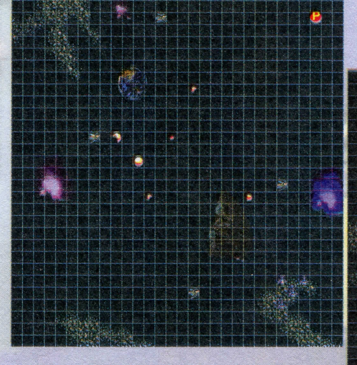
出擊機體一覽

隆巴納隊

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
勒．佳林(ラー・カイラム)	32000/ 278	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
靈．格斯(リ・ガズィ)/ LV1	11770/ 80	亞寶(アムロ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	基娜(ケーラ)/ 中尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	志願兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	志願兵/ 少尉	艦載機	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	志願兵/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒．基姆(ラー・ケイム)	29000/ 209	隆巴納士官(ロンド・ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒．察達(ラー・チャター)	29000/ 209	隆巴納士官(ロンド・ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒．佳姆(ラー・カイム)	29000/ 209	隆巴納士官(ロンド・ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
天鹿	18000/ 80	船長(キャプテン)/ 平民	戰艦	—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙煞比(サザビー)/ LV1	13160/ 140	馬沙(シャア)/ 總師	獨立	不可
ヤクト・ドーガ/ LV1	12320/ 100	桀尼(ギュネイ)/ 少尉	獨立	不可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	獨立	不可
尼路拿(レウルーラ)	37000/ 228	娜菈(ナナイ)/ 大尉	戰艦	—
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒．德加(ギラ・ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可

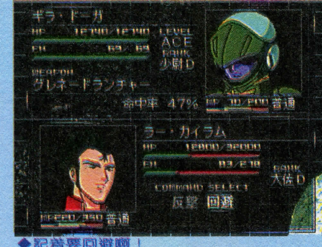




後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領

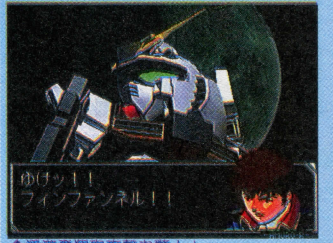

◆嘩！乜咁多機呀！



◆記着要回避啊！



◆救星到………！



◆浮游飛翔炮攻擊力驚人！



◆連劍擊也有如此的威力！！



◆終於也到ACE了！

後半段的戰鬥真是一場非常考智慧的戰鬥，因為在玩者面前有4部非常「弱」的戰艦，因為他們受到嚴重的損傷，而且在這裏的戰鬥之中，一開始之時他已經被敵方的MS部隊所包圍，這是非常凶險的情況，所以，第一件要做的事便是將他們救出險境，而要做到這點，便是要靠在左上角的自軍了，首先，玩者要利用自己的部隊向右下方前進，這樣便可以牽制在第1版圖中央的敵艦，而那些受嚴重損傷的4隻艦，便要向左上方前進。

在戰鬥方面，向左上方逃也會受到攻擊的，在這種情況之下一定要回避，在第2回合，便是大逃亡的好機會，大家要順道利用在第1版圖的機體預先封着不同的位置，這裏可以同時將4隻艦移往第1版圖，在這情況之下，這4隻艦應該可以成功避過第2版圖的MS部隊的攻擊。

在第3回合，隆巴納的強勁機體終於出現了，他便是剛從月球基地回來的亞寶，他駕駛着最新型的機體「ν高達」出現在第2版圖的上方，亞寶可以一直向下移，直接對付下方的MS部隊，在這話之中，玩者一定要先將這「ν高達」升至ACE，這樣玩者便可以在第一時間得到這「可愛」的機體。

此外，在這裏要記着一定要將一些「居勒．德加」取到手，因為這種機體在機種合成上有非常大的幫助，所以是優先要得到的機體。

出擊機體一覽

隆巴納隊

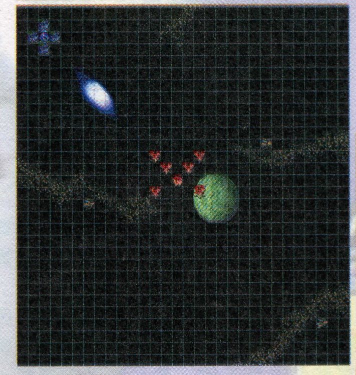
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
勒·佳林(ラー·カイラム)	12800/ 83	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	基娜(ケーラ)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒·基姆(ラー·ケイム)	11600/ 62	隆巴納士官(ロンド·ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒·佳姆(ラー·カイム)	11600/ 62	隆巴納士官(ロンド·ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒·察達(ラー·チャター)	11600/ 62	隆巴納士官(ロンド·ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド·ベル兵)/ 少尉	艦載機	—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース·ジャバー(CCA)	7500/ 0			—

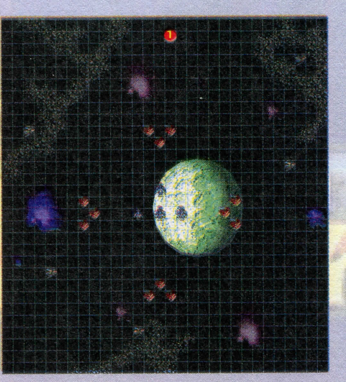
隆巴納隊(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
ν高達(νガンダム)/ LV1	15792/ 132	亞寶(アムロ)/ 大尉	獨立	—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
尼路拿(レウルーラ)	37000/ 228	娜菈(ナナイ)/ 大尉	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ·ジオン士官)/ 少佐	戰艦	—
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV1	9800/ 60	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 中尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
歷臣專用居勒·德加(レズン専用ギラ·ドーガ)/ LV ACE	15288/ 69	歷臣(レズン)/ 中尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可
居勒·德加(ギラ·ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ·ジオン兵)/ 少尉	獨立	不可





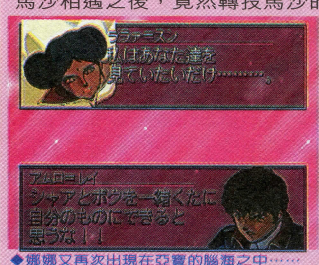
第39 與可惡的記憶在一起～二人之律動～

自由出擊部隊：2　可佔領點：9　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：0

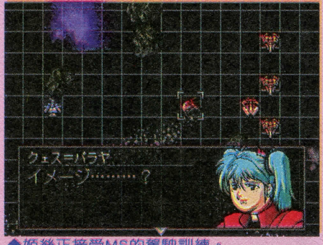
勝利條件：敵軍滅全
失敗條件：自軍全滅



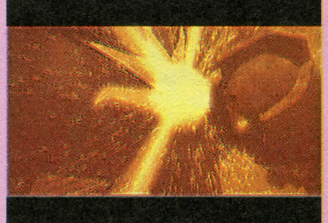
在上一戰之中，新自護軍將「露娜5號」墜落地球開始，正式宣布佈新自護軍的叛亂開始……而一直以來也視亞寶為偶像的「姬絲」在與馬沙相遇之後，竟然轉投馬沙的陣營之中，這是否意味着馬沙是勝利者呢？



◆娜娜又再次出現在亞寶的腦海之中……



◆姬絲正接受MS的駕駛訓練。



◆看到姬絲，不禁令馬沙想起娜娜的事。



◆這些便是「受害」戰艦。

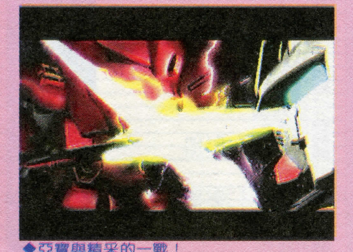
而另一方面，那群不知好歹的聯邦政府高官然相信如果將亞古捷斯交給馬沙，他便會投降，終於，就連亞古捷斯也成為馬沙的囊中物……而馬沙的真正計劃是要利用保存在「魯拿捷」之上的核兵器，再加上亞古捷斯，令地球陷入「核之冬」之中，洞悉此事的隆巴納隊，現在唯一可以做的便是盡全力，與沙在小惑星亞古捷斯上進行最後的戰鬥，希望可以挽救地球的危機……

這一戰的目的其實非常簡單便是要將所有的敵人消滅，不過，要做到這點一點也不易呢。因為敵人的數目非常多，不過，有一點是非常古怪的，便是第3版圖的位置，雖然是相聯的版圖，不過，第3版圖本身是獨立的，而且在其中的自軍戰艦全是受了重創的部隊，根本毫戰鬥能力，只是在等死而已，不過，他們其實有一個非常重要的任務，便是「拖延時間」，因為在這裏的新自護軍部隊其實便是在第1版圖之上的敵增援部隊，大家可不能期待能夠將他們擊倒，不過，真是「拖得一時得一時」，只要拖延的時間越久，在另一邊的同伴便有更多的時間對付由馬沙所帶領的部隊。

首先要說一句，在第3版圖之上的艦隻是一定會被擊沉的，所以大家不用費神去他們了，反而，要小心一下他們的逃走路線，記着不要眾在一起走，因為以在下方的ヤクト・ドーガ的移動能力和攻擊距離，在4回合之內，3隻艦一定會被消滅，所以，分左、右兩邊逃走是最安全的方法。



◆嘩！點捱落去呀！



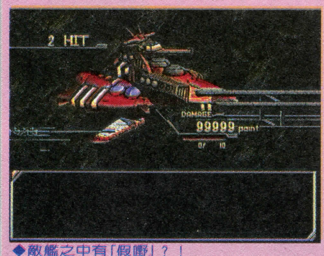
◆亞寶與精采的一戰！





在第3版圖上的所有戰艦被消滅之後的一個回合，在那裏的敵軍便會到達第1版圖，而且姬絲的MS亦會由初期的ヤクト・ドーガ變成「α・亞索隆」，這是非常強悍的機體，加上其攻擊力，可說是遊戲之中數一數二的機體，不過，這機體亦會為玩者帶來一個EVENT，然而，要成功達成EVNET，便要靠另一名人物「安城湘」，可是，在這話之中好像沒有她的出現啊！原來，「安城湘」的出場是要靠基娜的，只要大家像由基娜駕駛的靈．格斯駁回艦上，在再出擊之時，駕駛員便會變成了「安城湘」，這時候，只要大家讓姬絲和安城湘戰鬥，便會達成這個EVENT。

除了姬絲和安城湘的EVENT之外，在這話之中還有一個播片EVENT，那便是亞寶和馬沙的戰鬥MOVIE，這段是ν高達和沙煞比的戰鬥MOVIE，而且相當精采，大家一定不要錯過啊！



◆敵艦之中有「假野」？！



◆姬絲早期使用的ヤクト・ドーガ攻擊力一般。

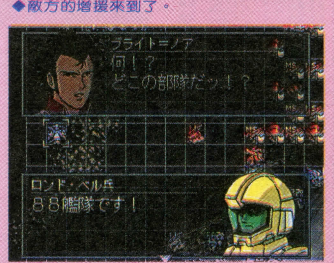
◆敵方的增援來到了。



◆要小心核彈的爆風啊！

在戰鬥之中，新自護軍是有3枚核彈的，他們會自由行動，在擊毀之時要非常小心，絕對不能使用4格距離以下的攻擊，因為當擊毀核彈之時，其爆風是直徑7的，走避不及便會「玩完」，小心！

除了小心核彈之外，在這話之中敵方實在是來了一次「大增送」，因為所有在艦上的居勒．德加也是ACE的，亦即是說，只要將他們回收，立刻便可以製造和改造了，實在是非常方便，而且在其中更有一部「歷臣專用居勒．德加」，就算回收之後也會以這型態出現，是非常珍貴的機體啊！



◆援兵到了，不過……



◆安城湘和姬絲的EVNET。

在第8回合，第88艦隊終於也來到了，然而，這隊增援艦隊的能力非常有限，所以可用性其實相當低，留在原處又或是用作回收用也是可以的。



出擊機體一覧

隆巴納隊

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
勒・佳林(ラー・カイラム)	32000/ 278	布拉度(ブライト)/ 大佐	戰艦	—
ν高達(νガンダム)/ LV1	15792/ 132	亞寶(アムロ)/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
靈・格斯(リ・ガズィ)/ LV1	11770/ 80	基娜(ケーラ)/ 中尉	艦載機	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	凱撒衛(ハサウェイ)/ 伍長	艦載機	—
核彈頭導彈(核弾頭ミサイル)	20000/ 0		艦載機	—
勒・基姆(ラー・ケーム)	29000/ 209	隆巴納士官(ロンド・ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒・察達(ラー・チャター)	29000/ 209	隆巴納士官(ロンド・ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
勒・佳姆(ラー・カイム)	29000/ 209	隆巴納士官(ロンド・ベル士官)/ 少佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
古拉布(クラップ)	1450/ 209	聯邦士官/ 中佐	戰艦	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根(ジェガン)/ LV1	9100/ 60	隆巴納兵(ロンド・ベル兵)/ 中尉	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	1050/ 178	聯邦士官/ 中佐	戰艦	—
沙拉密斯改(サラミス改)	1050/ 178	聯邦士官/ 中佐	戰艦	—

隆巴納隊(增援機體)

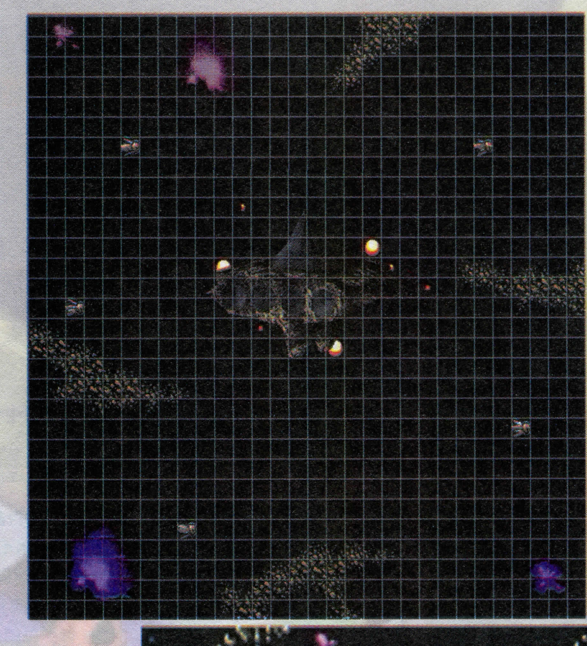
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
吉姆III(ジムIII)/ LV1	7560/ 60	聯邦兵/ 少尉	艦載機	—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—
ベース・ジャバー(CCA)	7500/ 0			—

新自護軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙煞比(サザビー)/ LV ACE	17108/ 161	馬沙(シャア)/ 總師	獨立	不可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
シャクルズ(CCA)	7500/ 0			可
尼路拿(レウルーラ)	37000/ 228	娜菈(ナナイ)/ 大尉	戰艦	—
歷臣專用居勒・德加(レズン専用ギラ・ドーガ)/ LV ACE	15288/ 69	歷臣(レズン)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆煞卡(ムサカ)	10/ 0			—
姆煞卡(ムサカ)	10/ 0			—
姆煞卡(ムサカ)	10/ 0			—
姆煞卡(ムサカ)	10/ 0			—
姆煞卡(ムサカ)	10/ 0			—
ヤクト・ドーガ/ LV ACE	16016/ 125	桀尼(ギュネイ)/ 少尉	獨立	不可
ヤクト・ドーガ/ LV ACE	16016/ 125	姬絲(クェス)/ 伍長	獨立	不可

新自護軍(增援機體)

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
α・亞索隆(α・アジール)/ LV1	24000/ 230	姬絲(クェス)/ 伍長	獨立	不可
ヤクト・ドーガ/ LV ACE	16016/ 125	桀尼(ギュネイ)/ 少尉	獨立	不可
尼路拿(レウルーラ)	37000/ 228	娜菈(ナナイ)/ 大尉	戰艦	—
歷臣專用居勒・德加(レズン専用ギラ・ドーガ)/ LV ACE	15288/ 69	歷臣(レズン)/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 少尉	艦載機	可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
姆煞卡(ムサカ)	26000/ 230	新自護士官(ネオ・ジオン士官)/ 大佐	戰艦	—
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
居勒・德加(ギラ・ドーガ)/ LV ACE	12740/ 69	新自護兵(ネオ・ジオン兵)/ 大尉	艦載機	可
核彈頭導彈(核弾頭ミサイル)	20000/ 0			不可
核彈頭導彈(核弾頭ミサイル)	20000/ 0			不可





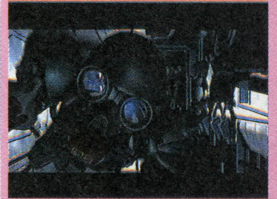


第40話 理想與建國～襲擊FRONTIER IV～

自由出擊部隊：1　可佔領點：前段——4/ 後段——5　EVENT MOVIE：有　過版後加入之志願兵人數：2

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：太空坦克R44被擊毀
BONUS EVENT發生條件：太空坦克R44到達宇宙港

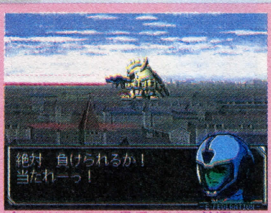

◆死亡先鋒入侵殖民星。



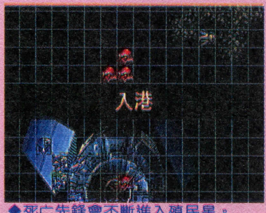
◆目的是逃出殖民星。



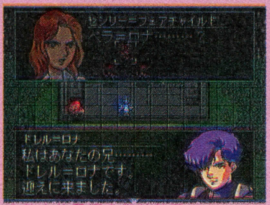
◆太空坦克R44的戰鬥力其實也不是太差。



◆HEAVY GUN是反LEVEL首選！



◆死亡先鋒會不斷進入殖民星。



◆敵人的目標竟然茜茜里？！

完成第39話之後，舊世代的一切便告全部消滅，所有的人物——亞寶、馬沙也成為了歷史的一部份……

而新的故事是《F91》，這是宇宙世紀0123年的故事，在這個年代已經林有所謂的「自護軍」，基本上聯邦政府便是最高的權力核心，可是，這個年之中，聯邦政府只是一個「假像」而已，其實一切也被一些大財閥所控制，而其中一間企業更慢慢的演變成為日後的「死亡先鋒」(簡稱C.V)，他們公然叛亂，而且更打着「為了要拯救地球，一定要由被選中的人作統治者」的口號，當中，以鐵面具為指揮的「死亡先鋒」開始向前線殖民星發動侵略……

在這話的戰鬥之中，玩者的部隊所擔當的任務是非常重要的，因為在殖民星之外的聯邦艦隊基本上沒有多大的戰鬥力，而且在行動上也不是太好，所以他們只有作為佔領其他據點之用，至於在左下方出現的玩者艦隻可以直接的駛到殖民星的入口附近，截擊準備進入殖民星的死亡先鋒部隊，雖然沒有可能全部阻他進入，不過，也有一定作用的。

至於在殖民星之內的部隊則要小心的使用，首先，這前半的故事的目的是要將由西布頓駕駛的「太空坦克R44」安全的移動到殖民星的出口，然而，在中途會遇上不少的敵人，所以應由前方的兩部「HEAVY GUN」開路，而且大家亦要在這裏讓「HEAVY GUN」升到ACE，因為這機對合體有重大功效，所以一定要擁有他，不過，亦要小心駕駛者(志願兵)的安全；至於在中間位置的積根B型和G CANNON，最好要向左右兩邊移動，離開敵人的攻擊範圍。

最後，當在宇宙之中的死亡先鋒被全部消滅之後，玩者的部隊便可以進入殖民星之中協助作戰了。只要太空坦克R44能夠平安到達殖民星出口，便可以進入後半的故事。

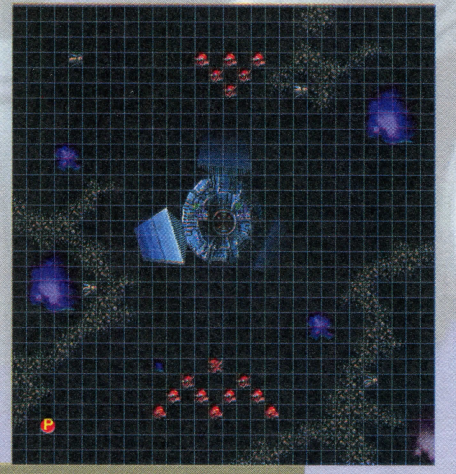
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
積根A型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
沙拉密斯改(サラミス改)	21000/ 178	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
積根A型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
太空坦克R44(ガンタンクR44)/ LV1	7420/ 55	西布頓(シーブック)/ 伍長	獨立	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	志願兵/ 少尉	獨立	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	志願兵/ 少尉	獨立	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	獨立	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	獨立	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 大尉	獨立	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 大尉	獨立	—

死亡先鋒

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
比嘉・基洛斯(ベルガ・ギロス)/ LV ACE	16042/ 107	札比尼(ザビーネ)/ 少佐	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
EVIL・S(エビル・S)/ LV1	9980/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
EVIL・S(エビル・S)/ LV1	9980/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
EVIL・S(エビル・S)/ LV1	9980/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
EVIL・S(エビル・S)/ LV1	9980/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
EVIL・S(エビル・S)/ LV1	9980/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
EVIL・S(エビル・S)/ LV1	9980/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・基(デナン・ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭・遜(デナン・ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	獨立	不可



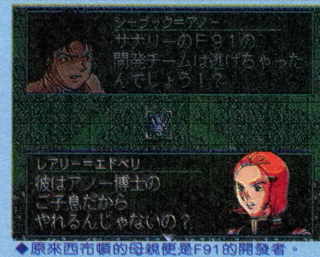


後段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：莉亞里被擊倒
　　　　　自軍基地被佔領



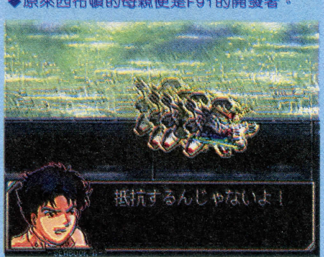
◆茜茜里對鐵面具非常不滿。



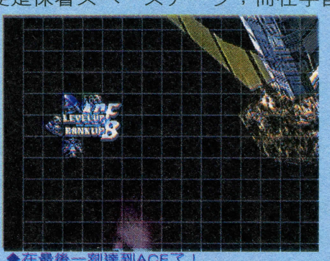
◆原來西布頓的母親便是F91的開發者。



◆安娜瑪莉的戰鬥力是不弱的。



◆在超強氣之下，F91可以產生幻影。


◆在最後一刻達到ACE了！

在前半故事的末段，敵人竟然將茜茜里劫走了，這事令西布頓大為不解，原來，茜茜里是死亡先鋒統師的女兒，亦可以說是他未來王國的公主，可是，西布頓對此事全不知情……

現在，西布頓一眾小孩留在スペースアーク之中，雖然在這スペースアーク之中有一部新的機動戰士F91，不過，卻沒有一個人可以駕駛他，最後，只有西布頓一人有這種能耐，而且加上他是F91開發者艾羅博士的兒子，以及西布頓本身有着新類型人的潛能，這可是他的命運……

在這場戰鬥之中，スペースアーク是不可以移動的，所以首要的任務便是保着スペースアーク；而在宇宙之中，玩者的部隊一定要小心行事，因為一開始便有一隻敵艦基地之前，一定要先解決他，而且，在這裏的敵艦大多數會朝殖民星的方向移動，玩者的任務便是阻止他們的行動，然而，不論大家有多努力，最少也會有兩隻敵艦能夠進入殖民星的。

而在殖民星之中，敵人的實力不算是太高，只有在左邊的「安娜瑪莉」和上方的「多尼路」較強，其他一般的C.V兵實在不足為懼，而且在這裏可以盡量令西布頓進入「超強氣」狀態，這樣便可以令他在之後的「清場行動」中更加順利。

而在這裏大家也一定非常清楚，在這話之中最有價值的機體是「F91」，所以大家一定要盡能力協助他變成ACE，不過，大家可能會擔心因為F91本身是一部艦載機，所以離開了艦的支援範圍會令他變得很弱，錯了！其實有一個非常方便的方法是可以給大家參考一下的，便是先以玩者自己的部隊將所有的戰艦消滅，餘下所有的「白旗MS」給F91，在這種狀態之下，不論F91離開戰艦多遠，依然會有百份百的命中率。而最麻煩的便是當F91沒有EN之時，要回到殖民星之中，回到艦上能補充EN。

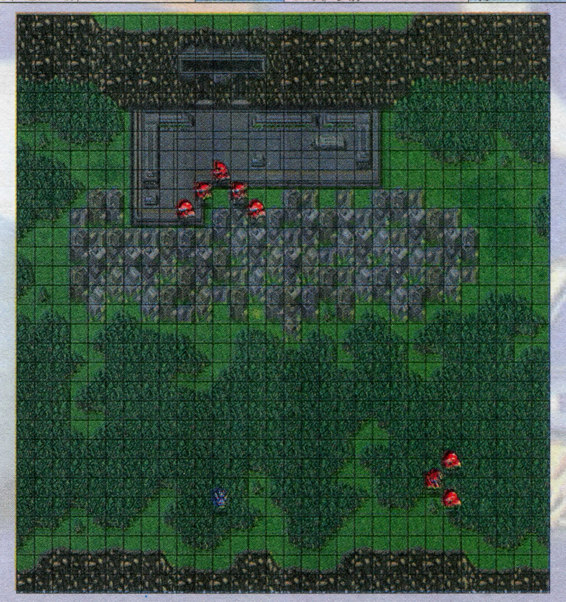
出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
スペースアーク	28500／220	莉亞里(レアリー)／少尉	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)／LV1	10360／60	比基度(ビルギット)／少尉	艦載機／隊長	—
高達F91(ガンダムF91)／LV1	14000／120	西布頓(シーブック)／伍長	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)／LV1	9100／60	聯邦兵／中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)／LV1	9100／60	聯邦兵／中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)／LV1	9100／60	聯邦兵／中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)／LV1	9100／60	聯邦兵／中尉	艦載機	—

死亡先鋒

機體名字／LEVEL	HP／EN	駕駛者／軍階	性質	捕獲
札姆斯．積斯(ザムス．ジェス)	28500／200	C.V士官／中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)／LV1	10500／65	C.V兵／大尉	艦載機／隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)／LV1	10500／65	C.V兵／大尉	艦載機／隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500／180	C.V士官／中佐	戰艦	—
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機／隊長	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500／180	C.V士官／中佐	戰艦	—
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機／隊長	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500／180	C.V士官／中佐	戰艦	—
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機／隊長	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500／180	C.V士官／中佐	戰艦	—
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／大尉	艦載機／隊長	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／大尉	艦載機	可
比嘉．達拉斯(ベルガ．ダラス)／LV ACE	15600／102	多尼路(ドレル)／大尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)／LV1	10500／65	C.V兵／中尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)／LV1	10500／65	C.V兵／中尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／少尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)／LV1	10360／65	C.V兵／少尉	獨立	不可
達基．依路斯(ダギ．イルス)／LV1	12500／75	安娜瑪莉(アンナマリー)／少尉	獨立	不可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／少尉	獨立	不可
EVIL．S(エビル．S)／LV1	9980／65	C.V兵／少尉	獨立	不可



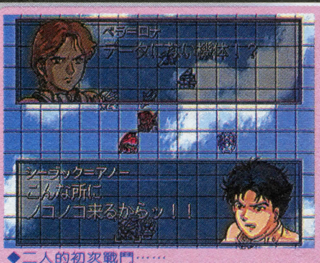
攻略資訊港

第41話 鐵面具～拉夫列西亞計劃～

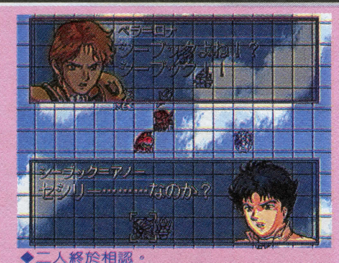
自由出擊部隊：1　　可佔領點：前段——0/ 後段——　　EVENT MOVIE：有　　過版後加入之志願兵人數：0

前段

勝利條件：敵軍全滅
失敗條件：自軍全滅
BONUS EVENT發生條件：西布頓與茜茜里發生戰鬥(不可使用MAP兵器)



◆二人的初次戰鬥……



◆二人終於相認。



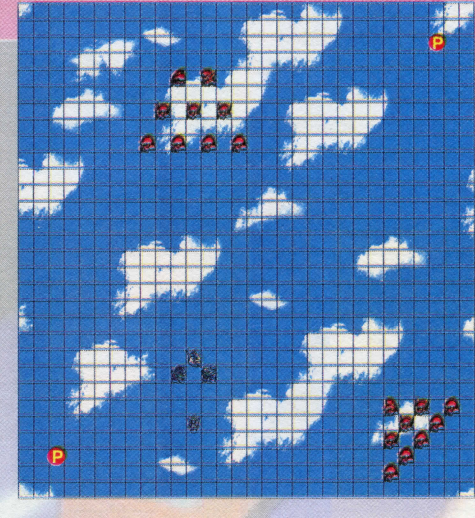
◆變形的飛行機體似乎是過版的首選。

戰鬥又進入白熱化的階段，現在，死亡先鋒要以保護地球為藉口，向聯邦政府宣戰，而且亦始了一個名為「拉夫列西亞」的計劃……

在這場戰鬥之中，大家一定要非常小心，因為這是一場完全的「空中戰」，所以在戰鬥之中大家一定要選擇一些能夠在空中作戰的機體，又或者，大家可以購買一些「輔助飛行板」，然而，這些「輔助飛行板」又要多浪費艦上一個空位，實在不大化算，另一方面，大家在選擇機體方面，一定要有另一種要求，便是能夠同時在陸上和宇宙空域作戰，因為這話是分為前、後段的戰鬥，前段是在殖民星上空，而後段則是在殖民星陸上和宇宙空域作戰，如果一開始時選擇了錯誤的機體，在轉到後段時便會「無機可用」。

說回真正的戰鬥，在這裏大家會多了一個同伴，便是在上一戰之中仍是敵人的安娜瑪莉，在這裏大家不用急於要她的「達基．依路斯」變成ACE，因為以這個前段的機體而言，應該是不夠她升ACE的，所以不用太花心機，反而可以讓一些沒有多大機會出場，不過又有所作為的機體出擊，應該可以很快便升到ACE的。

在這話的作戰，最主要是先將玩者自己的部隊移到較近中央的位置，之後便讓敵人自行過來送死，簡單快捷。到了最後，只要讓西布頓和茜茜里進行戰鬥，便可以成功的進入後段的故事。



出擊機體一覽

聯邦軍

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
スペースアーク	29500/ 220	莉亞里(レアリー)/ 少尉	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	比基度(ビルギット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
高達F91(ガンダムF91)/ LV1	14000/ 120	西布頓(シーブック)/ 伍長	艦載機	—
達基．依路斯(ダギ．イルス)/ LV1	12500/ 75	安娜瑪莉(アンナマリー)/ 少尉	艦載機	—

死亡先鋒

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
維拿．基娜(ビギナ．ギナ)/ LV ACE	17940/ 130	茜茜里(セシリー)/ 少尉	獨立	不可
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV ACE	16042/ 107	札比尼(ザビーネ)/ 少佐	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
比嘉．達拉斯(ベルガ．ダラス)/ LV ACE	15600/ 102	多尼路(ドレル)/ 大尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 中尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 少尉	獨立	不可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV ACE	13468/ 74	C.V兵/ 少尉	獨立	不可

後段

勝利條件：敵軍全滅
　　　　　佔領敵軍基地
失敗條件：自軍全滅
　　　　　自軍基地被佔領



在スペースアーク之上，西布頓終於也重遇母親，然而，艾羅博士實在不想自己的兒子被捲入戰火之中，奈何……突然，在通訊說聯邦的艦隊竟然被全部擊沉，不過，消滅他們的不是敵方的新型MS，而是……

原來向聯邦戰艦發動攻擊的便是死亡先鋒的新研製兵器「血滴子」，然而，在戰鬥的初段，大家是不會看到發放這些「血滴子」的機體，那麼……

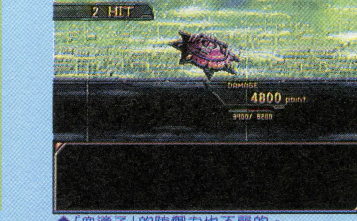
在這後段的戰鬥之中，玩者依然是只可以使用之前的部隊(除非玩者在開戰之前已經造了兩隊部隊)，而在這裏，大家的出現地點和GUEST一樣是在殖民星之中，而在這裏的便是全16個的「血滴子」，這些「血滴子」的攻擊和大家在《機戰》之中看到的完全不同，因為這些「血滴子」是以自爆來攻擊玩者的，而且其壞範圍有直徑7格，所以是非常難對付的，唯一的方法便是利用像「圓錐砲」的超遠程武器來攻擊，絕對不能和這些「血滴子」打近接戰，因為給打中一之會扣5000HP，扣兩三次便以致命了！



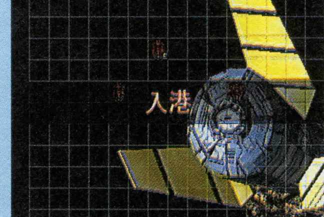
◆聯邦的艦隻無故被擊沉……



◆西布頓誓要打倒鐵面具。



◆「血滴子」的防禦力也不弱的。



◆敵艦亦會向殖民星進發的。

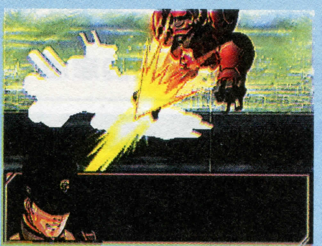


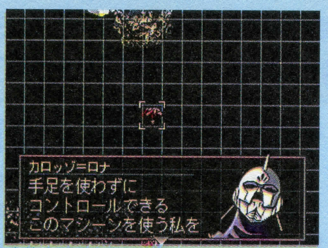

SD GUNDAM G GENERATION ZERO

當玩者成功擊毀所有的「血滴子」之後，便可以離開殖民星，當スペースアーク一離開殖民星，真正的原凶「拉夫列西亞」便會出現，而且這機體的出現代表了另一個悲劇的開始，因為在這戰之中由茜茜里所駕駛的維拿．基娜已經成為了聯邦軍的一份子，然而，當西布頓和鐵面具一發生戰鬥，播片EVENT便會發生，在這EVENT之後，拉夫列西亞和維拿．基娜也會在版圖之上消失……如果大家是要得到維拿．基娜的話，便一定不可以讓這EVNRT發生，因為在維拿．基娜爆炸的同時，亦代表着玩者會失去這機體，就算之前玩者已將他升至ACE也沒有任何關係，EVNET大過天，如要得到維拿．基娜便要用一般的體來解決拉夫列西亞。

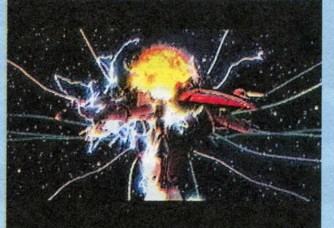
另一方面，在宇宙之中的其他死亡先鋒部隊，於左上角的3隻艦會直接的攻入殖民星之中，而餘的亦會主動向離開殖民星的部隊攻擊；最麻煩的便是在敵方基地對出的5隻艦，因為他們是不會作任何移動的，直至玩者的機體或艦進入他們的攻擊範圍，但是要小心在正中央的「札姆斯．加路」，因為在這艦上有一種可以攻擊8格以外的MAP兵器，所以要盡量小心，不要太過接近。

除了維拿．基娜之外，大家亦可以讓一些自己的機體升LEVEL，因為這是很久沒有出現過的敵方基地砲台，這種機體的而且確是非常「好味」的甜品，雖然這裏的已經有LEVEL 8，不過，如果是一些比較強的機而言，應該可以持一段時間的，加上有非常可觀的經驗值，實在是值得明冒險一試的。


◆這隻機體是……好勁啊！



◆拉夫列西亞終於出現！


◆有EVENT，冇維拿．基娜。


◆《F91》的故事到止為止。

出擊機體一覧

聯邦軍

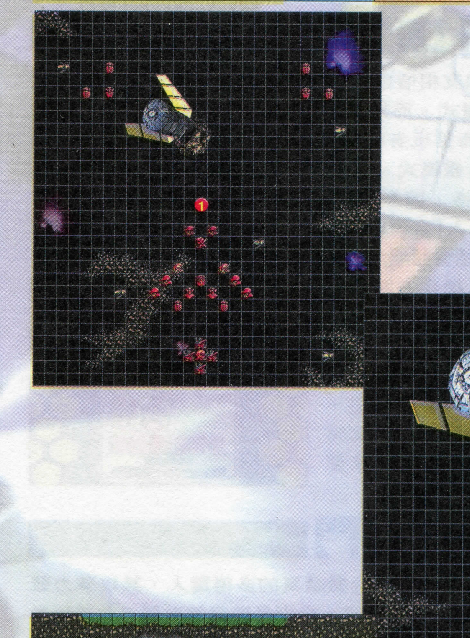
機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
スペースアーク	29500/ 220	莉亞里(レアリー)/ 中尉	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	比基度(ビルギット)/ 少尉	艦載機/ 隊長	—
高達F91(ガンダムF91)/ LV1	14000/ 120	西布頓(シブック)/ 伍長	艦載機	—
維拿．基娜(ビギナ．ギナ)/ LV1	13800/ 115	茜茜里(セシリー)/ 少尉	艦載機	—
勒．古斯達(ラー．グスタ)	29000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
HEAVY GUN(ヘビーガン)/ LV1	10360/ 60	聯邦兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
G CANNON(Gキャノン)/ LV1	10500/ 65	聯邦兵/ 大尉	艦載機	—
古拉布(クラップ)	29000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
積根A型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根A型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
古拉布(クラップ)	29000/ 209	聯邦士官/ 少佐	戰艦	—
積根A型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根A型(ジェガンAタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—
積根B型(ジェガンBタイプ)/ LV1	9100/ 60	聯邦兵/ 中尉	艦載機	—

死亡先鋒

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV ACE	16042/ 107	札比尼(ザビーネ)/ 少佐	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV ACE	13650/ 74	C.V兵/ 大尉	獨立	不可
札姆斯．加路(ザムス．ガル)	40000/ 240	捷尼(ジレ)/ 大佐	戰艦	—
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV1	12340/ 95	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
比嘉．達拉斯(ベルガ．ダラス)/ LV1	12000/ 90	C.V兵/ 大尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV1	12340/ 95	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
比嘉．達拉斯(ベルガ．ダラス)/ LV1	12000/ 90	C.V兵/ 大尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．基利(ザムス．ギリ)	31500/ 220	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV1	12340/ 95	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV1	12340/ 95	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
札姆斯．基利(ザムス．ギリ)	31500/ 220	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV1	12340/ 95	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
比嘉．基洛斯(ベルガ．ギロス)/ LV1	12340/ 95	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500/ 180	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500/ 180	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500/ 180	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500/ 180	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500/ 180	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．拿達(ザムス．ナーダ)	26500/ 180	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機/ 隊長	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
狄蘭．遜(デナン．ゾン)/ LV1	10360/ 65	C.V兵/ 少尉	艦載機	可
札姆斯．積斯(ザムス．ジェス)	28500/ 200	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
比嘉．達拉斯(ベルガ．ダラス)/ LV1	12000/ 90	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
札姆斯．積斯(·ミ·ミ··ミ·ミ)	28500/ 200	C.V士官/ 中佐	戰艦	—
比嘉．達拉斯(·ミ·ミ··ミ·ミ)/ LV1	12000/ 90	C.V兵/ 大尉	艦載機/ 隊長	不可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
狄蘭．基(デナン．ゲー)/ LV1	10500/ 65	C.V兵/ 中尉	艦載機	可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可
バグ	8200/ 0			不可

死亡先鋒（增援機體）

機體名字/ LEVEL	HP/ EN	駕駛者/ 軍階	性質	捕獲
1] 拉夫列西亞(ラフレシア)/ LV1	24500/ 280	鐵面具(カロッゾ)/ 大將	獨立	不可



TEXT：真 • GETTER駕駛員

三一萬能俠大決戰！

製造商：BANDAI VISUAL
發售日：1999年9月9日 售價：420港元
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
SRPG／MEM／對應DUAL SHOCK

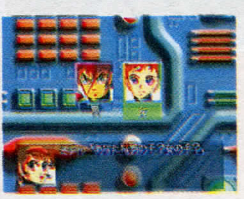


一期完地底攻略始動！

1999年9月9日，據動畫《銀河鐵道999》的內容描述，該日為「世界最終之日」(←真係有人信)，結果‥‥大家也安然無恙。當然，以上所講與本文毫無關係，純屬搞笑(←騙版位就真)。但話說回來，相信有睇過OVA版《三一》的朋友也知道其劇集副題為「世界最終之日」，而「巧合地」今次遊戲製造商選擇在9月9日推出遊戲，不知是否取其「世界最終之日」的意思？

CHECK！遊戲系統唔識不如唔好玩

熱血成長系統



首先，簡單來說，這是一隻SLG作品，玩法有點像《機戰》系列，敵我雙方以回合制來進行戰鬥，不過會加入一個帶有RPG成份的「熱血成長系統」。大家不要以為這系統只是升LV就算，由於遊戲中並沒有改造機體、武器這回事，要進一步提昇機體的能力便唯有透過角色升LV來加強機體各項數值。另外，遊戲一開始有16項特殊能力可供EDIT(原創)角色選擇，每項能力在戰鬥中發揮很重要作用，當中推介首選「2回移動」、「復活」、「補修」、「CRITICAL」及「逆境」。



愈玩愈難的 INTERMISSION

有睇過《遊戲誌》的朋友相信也知道遊戲的其中一大賣點就是那個「合體SIMULATION」模式，而筆者所指愈玩愈難的正是這個「合體SIMULATION」模式，每當玩者取得一部新GETTER(三一萬能俠的正確名稱)，便可進入合體模式。遊戲的目的是讓EDIT角色取得該部GETTER的駕駛員資格，因為基本上EDIT角色是未有資格駕駛GETTER的。而正式進入「合體訓練」後，玩者可以首先看到有關是次訓練的基本資料，包括合體場地的難度、當時的天氣，以及合體的進行速度等。在確認了操作方法後，玩者便可正式進行合體訓練，方法是先要把三號機和二號機結合成機體的身體和足部，之後再和一號機結合，只要在限時內完成便可算合體成功。最後更會取得一張合格証明書，此時身為候補機師的玩者始可駕駛該部GETTER。



人多蝦人少的戰鬥

這話絕對無嚇你，遊戲中敵人的數量真的多得驚人，其攻擊力雖不算太強，但「蟻多螃死象」也夠煩了，特別是遊戲前半部，由於玩者擁有GETTER的數目不多，加上那些伙伴極其量只能作有限量的HP回復，以致玩者很多時候也要「行單枝」，以一敵眾，面對如此情況玩者最好潛進地下進行遊擊戰。另外，要注意每種招式也會消耗不同程度的GE(GETTER射線)或EN(一般ENERGY)，不過GE是會每TURN自動作逐少回復的(EN不會自動回復)，但條件是機體必須「蒲頭」(即不能潛進地底)。最後，在GE不足及HP低的狀況下，GETTER機體是會出現「暴走事件」。



令人感動的 DEMO

在每版開始或終結時，遊戲中會加插一些動畫(新製)片段作為間場，當中一些經典場面如第一話流龍馬到「隼人校舍」尋找隼人及第二話地底魔王的登場等亦會一一重現眼前。另外，由於此作的故事是以原著為藍本的原創故事，故當中亦有不少原創動畫片段。在每話完結後，遊戲會如昔日電視版般出現「次回予告」，當中更載有不少漫畫版片段哩！



小小資料庫～合體 RANK 篇

遊戲中合體訓練的難度分5個RANK，分別由D～S，以下則是每次訓練的資料。

RANK D

地點：森林
取得機體：GETTER(三一)
要訣：最容易的一版，熟習操作及挑戰最短時間罷！



RANK C

地點：夜之街
取得機體：GETTER G(新三一)
要訣：除了注意突風警告及距離警告外，並沒有甚麼特別要留意。



RANK B

地點：黃昏的海上
取得機體：GETTER號(三一號)
要訣：中等的合體速度，除了注意突風警告，更要留意1、2號機的位置。



RANK A

地點：暴風雨中
取得機體：真GETTER(真三一)
要訣：合体速度很高，加上突風警告關係，玩者在必要時請減速調教角度。



RANK S

地點：大氣層
取得機體：真DRAGON(真新三一)
要訣：超高的合体速度，雖然沒有突風警告，但要小心那些隕石群。



第1話　發進ゲッターロボ

作戰目的：敵方全滅
敗北條件：己方部隊全滅

遊戲的第一版，內容主要是描述早乙女博士「強硬地」令流龍馬成為首位GETTER駕駛員後，第一個任務便是要他找尋GETTER第二名機師—「神隼人」，一名擁有IQ300的天才，把一號機移到學校處待機便會進入播片部份。完成EVENT後敵人便會正式襲來，之後博士會和支援部隊趕來，其中BT-23雖然「細細粒」，但攻擊力不俗，美智流（前譯美芝）可為我方「補油」，雖然三機暫時未能合體，但以其攻擊力很易便可擊倒敵人，之後敵人有增援，這時只要三機合成GETTER 1後便很輕易過版。




第2話　時はきた！われら恐龍帝國

作戰目的：敵方全滅
敗北條件：己方部隊全滅

這版一先雖然得到巴武藏加入成為GETTER TEAM一員，但注意在頭一TURN他並未能趕往現場，因此這時並未能合體成為GETTER ROBO，敵人仍是先前襲擊過龍馬等人的爬蟲類生物，擊倒2隻敵人後便有增援，之後一名叫「地底魔王」的傢伙便會登場，原來牠便是「恐龍帝國」的首領，為了取回原是屬於牠們的地球，於是便率軍從地底深淵回來向地球人宣戰。回說戰術方面，由於增援後敵眾我寡，故必須以GETTER 2的「地底戰法」進行遊擊戰，只要節約GE及熟習其回復特性是不難過版的。（注意在地下是不能回復GE的）



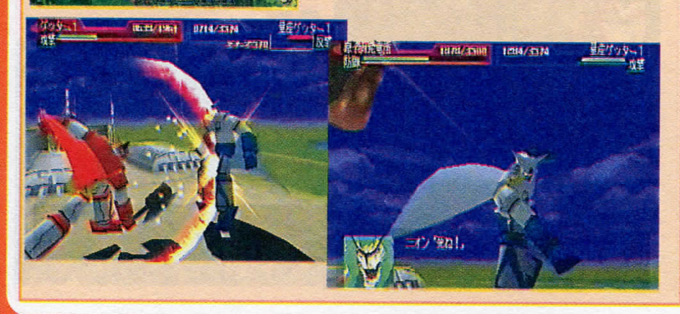


第3話　ゲッター對ゲッター

作戰目的：破壞量產型GETTER 1
敗北條件：己方部隊全滅／原子力發電所被破壞



為了準備迎戰「恐龍帝國」，研究所便開始埋首開發量產型GETTER及比GETTER更新更強的GETTER G，後來研究取得成功，然而就在測試量產型GETTER性能的途中，「恐龍帝國」大軍突然殺到，並搶走了量產型GETTER 1、量產型GETTER 2及量產型GETTER 3，因此玩者這版的任務正是把它們奪回。回說戰術方面，雖然敵方的三部GETTER是量產型，但其HP及攻擊力亦不讓玩者的「正牌」GETTER專美。加上由於作戰要求只是把量產型GETTER 1擊倒。故不如集中火力攻擊量產型GETTER 1，無謂與其它人硬拼，這反而更快過版。

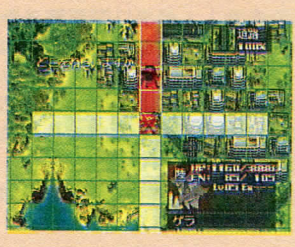
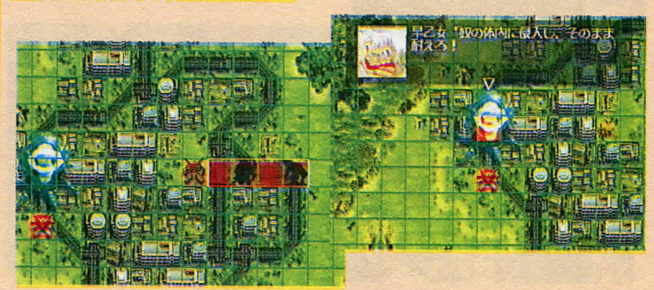



第4話　ゲッターロボ擊滅作戰

作戰目的：破壞水母／進入巨大化水母體內
敗北條件：己方部隊全滅

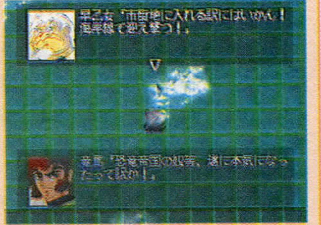


與GETTER TEAM戰鬥多場後，「恐龍帝國」想出了一個計劃，由巴特將軍帶領一頭能吸收能量的怪物「水母」進佔市鎮，由於此頭水母能吸收能量並使自己變得巨大化，因此GETTER TEAM立即前往救援，然而這卻中了「地底魔王」的詭計‥‥戰術方面，由於取得了GETTER G，故我方可謂戰力大增，最好讓主角乘上GETTER，以兩部GETTER同時出擊。注意水母攻擊範圍廣，最好先以GETTER 2把敵人引開，然後再和新三一2號同時進行「地底戰法」潛進身旁攻擊，之後以新三一1號進入巨大化水母體內引爆（儘量保持1000以上HP），並以GETTER 2留守身旁把關。

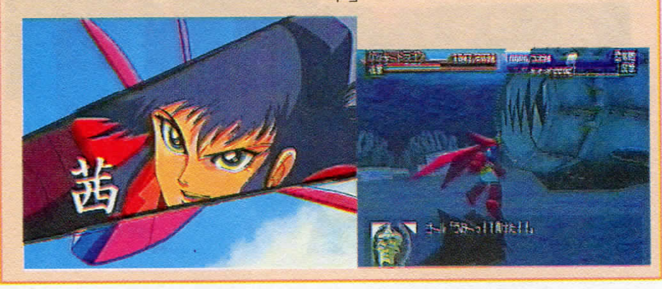
第5話 新だな力、新だな敵

作戰目的: 破壞恐龍艇
敗北條件: 己方部隊全滅



終於也到了和「恐龍帝國」了斷的時候，由於是生死戰關係，敵人可謂傾巢而出，若單以GETTER及GETTER G之力，恐怕亦有性命之憂。加上版面上大部份也是海，就算以往的「自閉仔戰法」(地底戰法是也) 亦無用武之地，幸好在敵人增援後我方亦有救星出現-GETTER斬及巨鯨號。前者雖是女性專用機體，但攻擊力不俗，特別是GETTER烈火的斬魔光 (GETTER BEAM) 射程之遠足可串成「串燒GETTER BEAM」，緊記學會GETTER BEAM的正確用法，巨鯨號可補HP，是遊戲初期貴重機體之一，這版攻略要訣是以GETTER斬開頭，新三一1、3號幫大佬「埋單」。





第6話 研究所を救え（前編）

作戰目的: 破壞魔王鬼／敵方全滅
敗北條件: 己方部隊全滅



繼「恐龍帝國」後，新的敵人又再出現，這話有兩個分岐，玩者可選擇前往早乙女研究所或橘研究所。由於分岐選擇對遊戲整體流程不會有甚麼大影響，故筆者不會贅述，只會集中談論一版。若選擇橘研究所，起初遇到的強敵便是「百鬼帝國」的魔王鬼，其駕駛員更是隼人昔日的好友龍二！途中會播出GETTER號的出場動畫，留意號並不以是GE作能源，所以其招式不會消耗太多能源，但反過來說其EN是不會每TURN回復的。GETTER凱能潛進地底，大家可用「地底戰法」，但其移動力則‧‧‧注意敵人增援後的百鬼軍團實力很強，特別要小心一角鬼的攻擊。(註: 想取齊所有GETTER最好兩個分支都玩)





第6話 研究所を救え（後編）

作戰目的: 敵方全滅
敗北條件: 己方部隊全滅



上一話的延續，無論那個分岐也有同樣結局，不同只是戰鬥地點及敵人數目及位置之分配，所以此版亦不會贅述，只會集中談論一版，以橘研究所為例，在確認敵人身份為「百鬼帝國」後，敵人進一步對研究所進行狙擊。戰術方面，對手實力強橫，半月鬼攻擊力強、一角鬼HP高，玩者必須利用廣闊地圖版面，以「地底戰法」引開敵人，然後以遊擊戰法擊倒敵人，特別小心最後增援的巨獸鬼，最佳方法是儲夠GE以GETTER BEAM把其擊倒。戰鬥結束後「百鬼帝國」的布蘭大帝會現身破壞研究所的GETTER爐心，向全世界放出了大量GETTER射線





第7話 ファーストコンタクト

作戰目的: 敵方全滅
敗北條件: 己方部隊全滅



由於布蘭大帝破壞了研究所的GETTER爐心，以致全世界受到了大量GETTER射線影響，人類處境變得十分危險，當GETTER TEAM追趕至早乙女研究所之際 (如之前是橘研究所則地點變為橘研究所)，發現布蘭大帝正欲進行破壞，雖然玩者可以阻止其破壞行動，但布蘭大帝臨走前留下一班百鬼軍團。對付它們的方法當然是以「地底戰法」應付，順帶一提，GETTER斬在遊戲後期將會大派用場，故大家可儘量提昇她們的LV，GETTER號由於有「復活」的特殊能力(一次咁多)，故大可派他做活靶。此版最可怕之處是突然出現了一群襲擊人類的昆蟲怪物，難道牠們是受了那些GETTER射線的影響嗎？



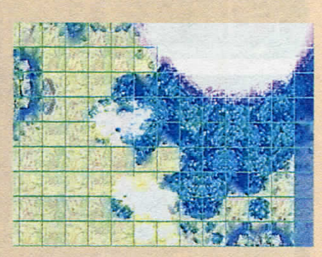


第8話　大陸移動艦テキサス

作戰目的：敵方全滅
敗北條件：テキサス被破壞

由於受到「百鬼帝國」的威脅，全世界遂組成一支由多個SUPER ROBOT形成的聯合軍，用以抵抗「百鬼帝國」的襲擊，當GETTER TEAM一行人來到美國與當地的聯合軍部隊合流時，「百鬼帝國」的魔爪亦正曼延至此處，一場惡鬥亦即告展開。此版由於得到了SUPER ROBOT軍團的幫助，玩者實力大增，當中又以テキサスマシク及ステルバー最好用，前者即那部大家稱為「西部牛仔」的機械人，其移動力之大及射程之遠足以冠絕全場，用以遠距離狙擊對手的確一流。後者變作飛行型態後不單移動力大，大部份武器也能作複數攻擊，最適宜用作削弱前線敵人的HP，此外它更具備修補HP之功能。注意此版上空中不時有巨大GETTER BEAM落下，對敵我雙方作威力絕大的「無差別攻擊」。(記住散水)



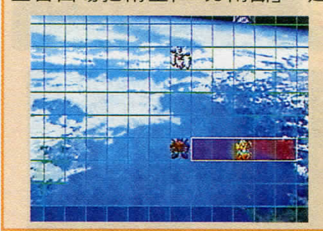


第9話　真ゲッターロボ

作戰目的：破壞3個GETTER爐心
敗北條件：己方部隊全滅



為了調查為何會有巨大的GETTER BEAM從天上落下來，GETTER TEAM與聯合軍便聯手組隊打上大氣層看過究竟，但結果竟發現原來敵人早在太空上設置衛星，而那些GETTER BEAM亦正是由該衛星所發出。敵人的正體正是先前出現過，又有如謎一般的昆蟲軍團。注意敵人HP不高但攻擊力強，特別不要從正面走向「GETTER爐心」，免得硬食其強勁攻擊。每破壞一個爐心敵方也會有增援。儘量先把敵人引開，待解決它們後才攻擊爐心。由於劇情需要，玩者不能把衛星破壞(一打得爆先算)，待爐心全部毀滅後便會發生EVENT，真GETTER便全會出場把衛星「一刀兩斷」，之後便會過版。





第10話　恐怖の細菌ミサイル

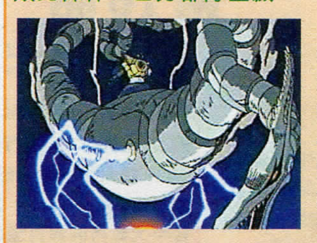
作戰目的：破壞細菌導彈炮台
敗北條件：己方部隊全滅／未能於一定TURN數內破壞導彈炮台

完成了外太空巨型GETTER BEAM的調查人類便得繼續與「百鬼帝國」周旋，一次調查中，聯合軍竟發現「百鬼帝國」正欲利用細菌作戰，藉此滅絕人類！GETTER TEAM當然不會就手旁觀，此版的目的正是要破壞那些細菌導彈炮台。注意每個砲台大約在4～5TURN便會發射，玩者若未能於限時內把其消滅便會獲得GAME OVER下場。一台炮台消滅後便會出現另一台炮台，如是者把它們全部消滅便能過版，最佳方法是以真GETTER 2及GETTER紫電作「地底戰法」潛至炮台邊，然後把其消滅，要小心敵人巨雷鬼的攻擊。



第11話　百鬼帝國最後の日

作戰目的：破壞ウザーラ
敗北條件：己方部隊全滅



繼「恐龍帝國」後，現在終於到了和「百鬼帝國」了斷的日子，一如上次大戰「恐龍帝國」，由於是生死戰關係，敵人傾巢而出，幸好今次玩者有數部GETTER在手，戰力與先前已不可同日而喻。加上此版的版面上大部份也是陸地，「自閉仔戰法」將大派用場。卒仔方面大可交由SUPER ROBOT軍團及GETTER號應付。至於大佬則先以GETTER G、GETTER斬及真GETTER潛進地底，橫渡兩次海溝便能潛至布蘭大帝身邊，最後便以「真GETTER BEAM」、「SHINE SPARK」及「斬魔光」作為慶祝「百鬼帝國」最終之日的賀禮！



第12話　プロフェサーランドウ登場！

作戰目的：敵方全滅
敗北條件：己方部隊全滅

雖然GETTER TEAM成功把「百鬼帝國」消滅，但地球上生態環境已受到GETTER射線的影響；另一方面，GETTER TEAM收到一則電波視像通訊，得悉另一位GETTER射線研究者蘭特教授已把自己改造進化，並以救世主姿態君臨天下，聲稱要消滅舊有世界。看來GETTER TEAM又要面對新敵人了。開始時，拉西(神犬？)男爵會帶同部下登場，當中包括橘翔的哥哥信一，但他看來有點異樣，敵人部隊方面除了以往的恐龍軍團及百鬼軍團外，更有一種從未見過的METAL BEAST軍團，小心牠們的攻擊力異常強勁。



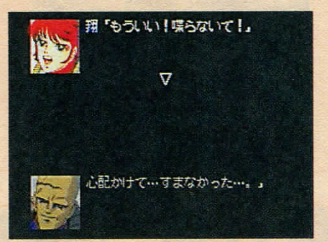
第13話 兄と妹

作戰目的： 破壞ガローソ
敗北條件： 己方部隊全滅

這版可說是延續上一版的EVENT版面，亦是一個非常傷感的EVENT，在上一版登場的翔之兄長信一原來已受到蘭特教授的改造，成為蘭特軍團的一員，雖然翔極力呼喊兄長的名字，希望他能清醒過來，可惜仍是不得要領。此版的作戰目的是把翔的兄長信一擊倒，敵方機體以METAL BEAST軍團居多。先以SUPER ROBOT軍團削弱敵人HP，然後以GETTER G或GETTER斬收拾殘局，大佬方面若以GETTER翔攻擊有特別對話場面。最後，信一會感謝翔為他作解脫，叫她不要難過，把打倒蘭特教授的遺願囑咐後便死去。







第14話 黒いゲッター

作戰目的： 敵方全滅
敗北條件： 己方部隊全滅

由於前線戰況激烈，GETTER TEAM一行人會暫先回到早乙女研究所走一趟，忽然，有一班怪物從天上跌下來，原來正是早前在宇宙見過的謎之昆蟲軍團。此時他們會正式向我軍展開對話（？），似乎是正式向人類宣戰。同時，早乙女博士最新研製的GETTER機體-BLACK GETTER亦會正式出場，由於這部GETTER是一人專用機，故玩者須選擇駕駛員，筆者則推介流龍馬、EDIT角色或神隼人（唔好揾阿號，你會痛苦到想死）。戰術方面，由於「行單枝」關係，大家必須三思而後「行」，必要時請以巨鯨號回復HP。







第15話 恐怖の巨大龍捲

作戰目的： 破壞メガダイブーソ
敗北條件： 己方部隊全滅

開始前玩者可從三個國家揀選其中一個路線進行，筆者則順序先以德國開始。內容描述有線報指出於德國天上突然出現一片不尋常的黑雲，GETTER BEAM一行人來到街中，但發現竟無一人！此時只要把任何一部機體移近街中敵人便即時「蒲頭」，更奇怪是街中出現很多「水母」，難道‥‥？果然不出所料，前「恐龍帝國」的巴特將軍經改造後已復活，玩者的目的正是要擊倒改造巴特將軍，筆者強烈建議動用所有GETTER以「地底戰法」直接向巴特將軍進攻，至於那些水母就可免則免了。（但小心他的龍捲風攻擊）



第16話 超兵器ボルガ

作戰目的： 護衛ボルガ
敗北條件： ボルガ被破壞

一個非常有趣的EVENT版面，話說為了打擊蘭特教授的軍團，美國的聯合軍開發了一台名叫戈魯格的超巨型大炮兵器，然而其「儲」能源的時間足要20TURN之久！剛巧此時由改造地底魔王帶領的蘭特軍團正向超兵器進攻，GETTER TEAM遂擔起保衛的責任，留意雜魚被消滅得七七八八時是會有增援的，玩者應分散各部GETTER「趴地」（潛入地底），防止遠方敵人來犯，近距離則以SUPER ROBOT軍團應付。兩部補修機體留守超兵器旁邊，記住萬萬不可打死地底魔王，反而應讓它走近超兵器，待20TURN後它便在EVENT中成為永遠的炮灰。（否則過唔到版）

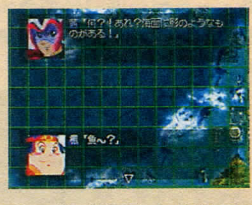


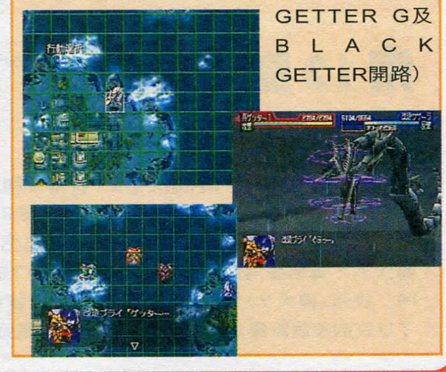


第17話 蘇つた帝王

作戰目的： 破壞ウサーラ
敗北條件： 己方部隊全滅

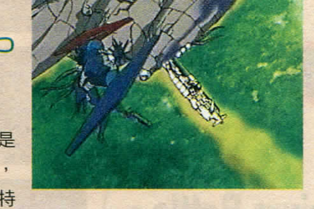
繼巴特將軍及地底魔王後，今次終於輪到「百鬼帝國」的布蘭大帝，敵軍的佈陣方面一如上次大戰「百鬼帝國」一樣-(對方)人多勢眾，目的同樣是把布蘭大帝擊倒，但經改造後的布蘭，其機體能力比上次強上一倍，最好以真GETTER 1最強的招式「烈陽火球彈」攻擊，但請留意機體的GE。戰術方面，玩者最好待改造布蘭走至一定距離才主動上前截擊，反而要小心開始時雜魚軍團的一輪攻勢。（以GETTER斬、GETTER G及BLACK GETTER開路）





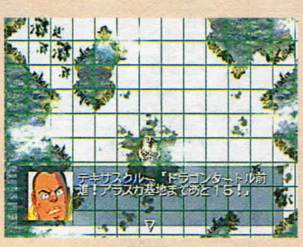
第18話　テキサスVSドラコソダートル

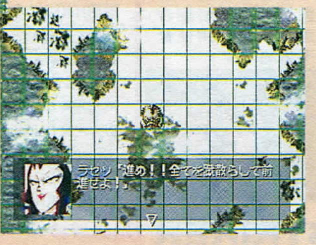
作戰目的：以テキサス撞向ドラコソダートル
敗北條件：テキサス被破壞



又一個EVENT版面，這版可算是「拉西男爵之最期」，經過多場戰事，GETTER TEAM已先後消滅了改造巴特將軍、改造地底魔王及後改造布蘭，蘭特軍團勢力以折得七七八八，現在剩下的只有拉西男爵及蘭特教授本身的部隊。玩者此版的目的正是要狙擊拉西男爵的部隊，敵機方面不難應付，最重要是保護テキサス。由於這是EVENT版面，玩者不能擊毀ドラコソダートル，只要在15步內テキサス把駛至ドラコソダートル處待機便有EVENT發生，最後テキサス更撞向敵方拉西男爵的艦隊與其同歸於盡。





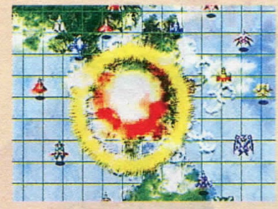


第19話　蛇牙城の最終決戰

作戰目的：破壞蛇牙城
敗北條件：己方部隊全滅



終於也到了和蘭特教授決一生死的時候，早乙女博士接到線報得悉北極圈的氣候產生異常變化，看來這是與促進退化的反GETTER射線有關。戰鬥開始前，蘭教授向我軍發出一記強勁的反GETTER射線，以致我方陣亂未能即時合體。此外，原來改造布蘭並未死去，今次還以更強的機體應戰。然而，由於作戰目標只有蛇牙城一個，故此還是以「地底戰法」速戰速決罷！（留意攻擊蘭特教授時敵方有增援）戰鬥完結後蘭特軍團亦正式宣告瓦解，就當眾人皆以為一切也完結時，真正的決戰現在才正式開始！





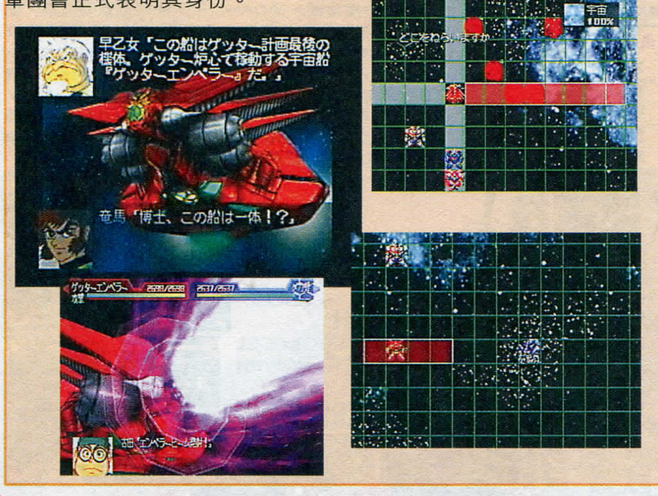




第20話　宇宙へ

作戰目的：敵方全滅／破壞ホグラムD7
敗北條件：GETTER EMPIRE被破壞

「蘭特軍團」被消滅後，現在剩下來的敵人只有充滿謎團的昆蟲軍團。GETTER TEAM遂打上宇宙查明敵人的來歷，留意自蘭特軍團一戰後，除卻「西部牛仔」外，其餘的SUPER ROBOT軍團成員也會離去，同時GETTER G亦因原因不明的暴走事故而不能使用，故這版只可用回舊GETTER。雖然暫時失去了GETTER G這重要戰力，但玩者卻可得到一部最強的宇宙船GETTER EMPIRE，其武器EMPIRE BEAM攻擊力強、射程遠，最適合作「串燒GETTER BEAM」之用。另外，玩者亦必須好好運用GETTER 1的新武器MACHINE GUN。ホグラムD7是極難纏的對手，小心。這話中昆蟲軍團會正式表明其身份。

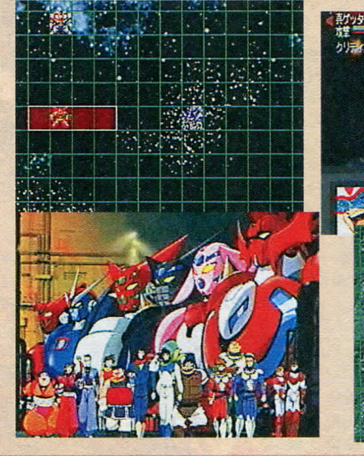


最終話大決戰！

作戰目的：破壞クロノウオーム
敗北條件：己方部隊全滅



前版不能使用的GETTER G原來正在進行自我進化，破繭後已是更強的終極機體-真GETTER DRAGON！敵人終於露出本來面目，這版的敵人有一特性，就是被擊倒後會在大佬身旁的「亞空間」重生，但也不用愁，玩者可以真GETTER DRAGON應戰，其實力超強，一招「真SHINE SPARK」或「真GETTER BEAM追擊炮」已打遍天下無敵手，以它及GETTER EMRIRE制住雜魚，讓其他GETTER打大佬。此外，你又可以一眾GETTER組成「GETTER BEAM戰團」，殺出一條血路，派出真GETTER及真GETTER DRAGON了結遊戲，只要擊倒大佬便可放低手掣欣賞爆機畫面。





餓狼傳説隊 TEXT BY：日日野
怒隊 TEXT BY： 臨時格鬥家

THE KING OF FIGHTERS EPISODE 5
完全攻略特集・第四回



TM

AD	
製造商：SNK	基板：MVS
推出日期：經已推出(7月23日)	
容量：673M	
FIG/ 1～2P	

NEO GEO	
製造商：SNK	發售日：9月23日
價格：38000日圓	
容量：673M	
FIG/ 1～2P	

NEO GEO CD	
製造商：SNK	發售日：預定12月
價格：未定	
容量：CD-ROM	
FIG/ 1～2P	

(海外版：THE KING OF FIGHTERS'99～Millennium Battle～)

餓狼傳説隊 FATAL FURY TEAM

TERRY BOGARD

【各技解析】

通常技＆特殊技

在今集中，TERRY雖然在招式上很大轉變，甚至給人削弱了的感覺；然而，在通常技方面，其站立輕腳由於攻擊距離夠遠，所以用作對空封位，其實用價值比起「RISING UPPER」更高。後者的最主要用法反而是作CANCEL「POWER GEYSER」之用，這是因為在上集中實在價值極高的「BACK KNUCKLE」被取消之故。另外，新增特殊技「HAMMER PUNCH」屬於中段技，在混戰中有不俗的利用價值。有一點特別要留意就是TERRY的跳躍重拳比跳躍重腳還要好用。

必殺技



● BURN KNUCKLE

TERRY「招牌」成名技之一，通常用於突擊或連續技中，攻擊力高，但最重要是其出招及收招俱快，硬直時間短，故此弱BURN KNUCKLE亦可用作對空封位用的招式。

● POWER WAVE

今集「名正言順」地變回遠程飛行道具，由於可放至版面邊沿，故「理論上」可牽制遠距離對手。老實説，它的最大作用就是誘對手跳過來然後進行攻擊。

● ROUND WAVE

在面前放出一個「波」，單獨使用的實用價值不高，由於它的攻擊判定在下半身，加上是「近距離」攻擊，故大可用於連續技中作為一種突襲手段；另外，它亦可用作封位之用。

● CRACK SHOOT

出招及收招俱快的舊有必殺技，用封殺對手空中的活動，同時亦可用以避開地下飛行道具；然而攻擊力低是其最大缺點，是以大多混合連續技一起使用。

● POWER CHARGE

一招擊中後可把對手吹飛的攻擊，同時對手亦會於空中再次出現被攻擊判定。今集此招的能力比上集更進一步下跌，不但出招後的硬直時間加長，同時亦只能以POWER DUNK作追打。

● POWER DUNK

不能再單獨使用的招式，只能用於POWER CHARGE後作追打攻擊之用，威力比起上集減弱了不少。

● RISING TACKLE

TERRY的「昇」系攻擊，今集的指令變回下上「儲」式方法，同時刪除了打擊防御特性，故在連續技應用上則較為麻煩，但話説回來，此招的對空性能仍是非常的高，基本上只要打中對手，對方便會「禰住中」，因此這招仍是非常可靠的對空技。

● POWER DRIVE

今年新增突進技，攻擊判定為上段，由於其出招及收招速度俱快，因此大多運用於連續技當中，作突襲之用。TERRY今集的近身主力武器之一。

● POWER SHOOT

今年新增突進技，攻擊判定為中段，由於第二腳是中段技(蹲下GUARD不能)，因此最好在近身戰時先以蹲下重腳開始，如對方擋格便立即CANCEL POWER SHOOT，把對手轟飛。

超必殺技

● POWER GEYSER

攻擊力非常強勁的一招，出招速度快，攻擊判定大是它的最大優點。可陰對手跳過來或用於連續技中，唯一缺點是若揮空了便會出現頗長的硬直時間，給予對手反擊的機會。

● HIGH ANGLE GEYSER

先以肩膀把對手轟飛然後施以一擊POWER GEYSER作結，攻擊力頗強的一招，但揮空了便很易給對手反擊。若配合連續技一起使用便會有不俗的效果。



STRIKER動作

● DUNK GEYSER

如對手在遠距離便會施以POWER GEYSER作應援攻擊，另外，若對手在近距離則會立刻使出HIGH ANGLE GEYSER把對方轟飛。

技指令表

技	指令
通常投	
GRASPING UPPER	近敵時→或←+C
BUSTER THROUGH	近敵時→或←+D
特殊技	
HAMMER PUNCH	→+A
RISING UPPER	↘+C
必殺技	
BURN KNUCKLE	↓↙←+A or C
POWER WAVE	↓↘→+A
ROUND WAVE	↓↘→+C
CRACK SHOOT	↓↙←+B or D
POWER CHARGE	←↙↓↘→+B or D
POWER DUNK	POWER CHARGE中→↓↘+B or D
RISING TACKLE	↓儲↑+A or C
POWER DRIVE	→↓↘+A or C
POWER SHOOT	→↓↘+B or D
超必殺技	
POWER GEYSER	↓↙←↙→+A or C
HIGH ANGLE GEYSER	↓↘→↓↘→B or D
STRIKER動作	
DUNK GEYSER	突進後POWER GEYSER，途中擊中則變為DUNK GEYSER

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離站立	◎	X	X	X
蹲下	◎	◎	◎	◎
垂直通常跳躍	X	X	X	X
斜方／垂直小跳躍	X	X	X	X
吹飛攻擊		◎		
空中吹飛攻擊		X		
→+A		Δ		
↘+C		○		

【對人基本戰術】

今年的TERRY由於引入了高性能的新必殺技及中段特殊技，因此在近身混戰中取得了絕大優勢，尤其「POWER SHOOT」及「POWER DRIVE」的混合使用往往令對手無所適從。其中由於前者的第二段攻擊為中段技，因此最好先以蹲下重腳開始，待對方擋格便立即CANCEL，便可把對手轟飛。然而，玩者亦須注意此招的收式硬直時間。最後在對空技方面，玩者可以站立輕腳封位，當然亦能以「強CRACK SHOOT」及「POWER GEYSER」應付，特別是「強CRACK SHOOT」對付空中對手時更有3 HIT的效果。空中吹飛攻擊變成橫向飛踢，令制空能力更強。最後順帶一提，如以「POWER DRIVE」作COUNTER，在第2HIT直拳後更能以「RISING TACKLE」作空中追打。

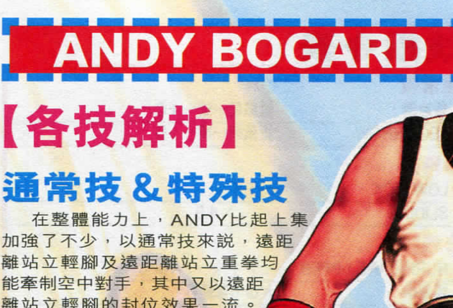
角色性能評價	
攻擊力	A
距離控制	B
速度	B
操作難易度	A
總合	B

【連續技】

1) 蹲下輕腳→蹲下輕拳→CANCEL RISING UPPER→CANCEL POWER GEYSER或任何必殺技
2) 空中重腳→近距離站立重拳(2 HIT)→CANCEL POWER CHARGE→POWER DUNK追打
3) 空中重腳→近距離站立重拳(2 HIT)→CANCEL POWER DRIVE／POWER SHOOT／POWER GEYSER
4) 近距離站立重拳(2 HIT)→CANCEL RISING UPPER→CANCEL POWER GEYSER







ANDY BOGARD

【各技解析】

通常技＆特殊技

在整體能力上，ANDY比起上集加強了不少，以通常技來說，遠距離站立輕腳及遠距離站立重拳均能牽制空中對手，其中又以遠距離站立輕腳的封位效果一流。近距離站立重拳及蹲下重拳也有一流的CANCEL效果，可說是大部份連續技的開始，是近身戰中常用的戰法。特殊技方面，「上顎」是中段技，CANCEL通常技使用往往令對手無所適從；其中特別注意是「上面」在今集中只能在第1段攻擊中對手時CANCEL其他必殺技。

必殺技

●斬影拳

ANDY的舊有必殺技，由於出招及收招速度也夠快，可用於突擊對手或作連續技使用。另外，在斬影拳途中若再輸入追加指令，便會使出疾風橫拳，好處是能進一步拉遠雙方距離，即使被對方擋格也不致太易遭受反擊。

●疾風橫拳

取消了「我彈幸」，今集便以這招作為斬影拳的追加攻擊，好處是輸入指令容易，威力高，能打DOWN對手，不但能進一步拉遠雙方距離，就算被對方擋格也不致太易遭受反擊。

●飛翔拳

自《'96》以來ANDY的「飛行道具」，距離比起以往數削弱了不少，能打DOWN對手的一招，但在今年這招的出招及收招速度亦加快了不少，故此用作封位及連續技亦非常適合。

●激・飛翔拳

以《REAL BOUT》系列為藍本的一招，先在身前放出一個「光球」，然後對手便會「禱住中」，HIT數高，但由於出招速度慢，故很易被對手截擊。揮空或被擋格後後果「坎嶼」，最好做法是打DOWN對手後用作封位用。

●昇龍彈

舊有對空技，HIT數高，A掣及C掣的分別在於其上昇高度及HIT數，與上集最大的分別在於今集當對手在近距離中了這招是會立刻被打DOWN且不能受身。

●空破彈

以弧線進行的突進技，收招速度快，是一招十分實用的必殺式。可用於突擊對手或作連續技使用。另外，在對手中了擊壁背水掌後，是可以弱空破彈作空中追擊。

●擊壁背水掌

與上集一樣，一招防禦不能的打擊技，最重要是攻擊距離夠遠，大約在一個身位左右距離便能使用。由於對手在被擊中轟飛後，在空中仍是在被攻擊判定，玩者可作多種空中追打手段，因此這招的使用密度頗高。

●幻影不知火

一招用作奇襲的必殺技，攻擊判定頗強，而且能衍生出兩種不同模式的追加攻擊，能作出二擇攻擊，玩弄對手於股掌間。然而，由於今集在攻擊模式上有所改變，故此大家必須留意。

●幻影不知火・上顎

幻影不知火的追加攻擊，是為中段的攻擊判定，在近身戰中若配合幻影不知火・下顎交替使用，往往會得到意想不到的效果。

●幻影不知火・下顎

幻影不知火的追加攻擊，是為足拂式的下段攻擊判定，在近身戰中若配合幻影不知火・上顎交替使用，往往會得到意想不到的效果。

超必殺技

●超裂破彈

攻擊判定出現得快，攻擊力高的舊有超必殺技，今集最大變動是改良了其飛行彈射高度，B掣以較低角度飛行，能有效截擊低空中的對手，D掣則以較高角度彈射，在版面邊更能接擊壁背水掌後作追打。

●斬影流星拳

今集新增的超必殺技，先以斬影拳突進對手身邊，然後再以飛翔流星拳攻擊對手，起動時間快、攻擊力高是它的最大特點。若能配合連續技使用更可取得意想不到的效果。



STRIKER動作

●疾風斬影拳

ANDY的STRIKER動作十分直接了當，從畫面版邊一定距離使出斬影拳突進攻擊向對手，在混戰用突然使出往往能把對手殺個措手不及。

技指令表

技	指令
通常投	
剛臨・改	近敵時→或←+C
抱住投	近敵時→或←+D
特殊技	
上顎	→+B
上面	↘+A
必殺技	
斬影拳	↙→+A or C
疾風橫拳	斬影拳中→+C
飛翔拳	↓↙←+A
激・飛翔拳	↓↙←+C
昇龍彈	→↓↘+A or C
空破彈	←↙↓↘→+B or D
擊壁背水掌	近敵時←↙↓↘→+A or C
幻影不知火	跳躍中↓↘→+B or D
幻影不知火・上顎	幻影不知火著地後B or D
幻影不知火・下顎	幻影不知火著地後A or C
超必殺技	
超裂破彈	↓↙←↙→+B or D
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→+A or C
STRIKER動作	
疾風斬影拳	由畫面版邊一定距離突進斬影拳

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／◎	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	○	×	○	×
斜方／垂直小跳躍	○	×	○	×
吹飛攻擊	◎			
空中吹飛攻擊	×			
→+B	○／×			
↘+A	×			

【對人基本戰術】

ANDY最基本的戰法當然是以遠距離站立輕腳封位，牽制對手空中的行動，「飛翔拳」雖然減弱了攻擊距離，但收招速度加快相對令對手反擊的機會降低。「擊壁背水掌」是最重要連續技之一，其中在COUNTER MODE時更應以移動攻擊→擊壁背水掌→任何必殺技作狙擊。「幻影不知火・上顎」及「幻影不知火・下顎」的交替使用更是「陰」人的最佳武器。大跳躍後使出「幻影不知火」能擾亂對手視線，取得制空權。新增超必「斬影流星拳」最好用在連續技中，這是因為能造出更多段數的攻擊。另外，「重斬影流星拳」起動時有頗長的無敵時間，最適合「陰」對手放波時「透完打」，然後幫其「埋單」。

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	C
操作難易度	B
總合	B

【連續技】

1) 蹲下輕腳→蹲下輕拳→CANCEL上面（1 HIT）→CANCEL斬影拳→疾風橫拳追打

2) 蹲下輕腳→蹲下輕拳→CANCEL上面（1 HIT）→CANCEL弱斬影流星拳／MAX版斬影流星拳

3) 空中重腳→近距離站立重拳（1 HIT）→CANCEL擊壁背水掌→空中超重擊追打／空破彈追打／強超裂破彈（對手處於版面邊時）







東丈（JOE HIGASHI）





【各技解析】

通常技＆特殊技

餓狼隊中變化最少的一人，遠距離站立重拳可牽制對手，蹲下輕腳輕拳能牽制對手的行動，是近身戰的基本戰法之一，其中又以蹲下輕拳的CANCEL能力最強，是一切連續技的開始。中跳躍重拳打擊落點夠低，可接連續技使用。蹲下重拳可當作對空技，但今集已不能作CANCEL用。遠距離站立重腳可封殺對手空中行動。特殊技方面，「SLIDING」的變化最大，這是因為今集已不能DOWN對手。「LOW KICK」的突襲及CANCEL性能依舊，是近身戰中最重要的攻擊手段。

必殺技

●HURRICANE UPPER

以旋風攻擊對手，輕重分別只在於重HURRICANE UPPER會同時放出兩個旋風攻擊對手。用作封位的用途一流，注意的是今集輕招的收招硬直時間加長了，所以被對手反擊的機會亦相對提高。重招的收招速度則相當快。

●爆烈拳

攻擊判定大，連續性能高，最重要是十分容易使出。然而，由於攻擊距離太近，因此只有在適當距離配合連續技使用才能發揮最佳效果。

●爆烈拳FINISH

爆烈拳的追加攻擊，主要是用作中途收招用。當然亦可以此招打開對手，以防止對方反擊。

●TIGER KICK

JOE的傳統對空技，攻擊判定大，有效距離遠，更可以CANCEL LOW KICK後使用，是一招非常可靠的對空技。

●SLASH KICK

一招攻擊判定出現得極快的突進技，正由於其攻擊判定之快，因此以CANCEL LOW KICK後使出是一招非常好用的連續技。收招速度較慢，故被對手擋格便非常麻煩了。

●黃金之踵

攻擊判定大，收招速度高，不單可避開對手大部份的下段攻擊，而且如擊中空中的對手後更可作追打。是牽制中距離對手的不二法門，然而，此招帶點先讀成份，故必須先預計對手跳過來才好使用。

超必殺技

●SCREW UPPER

JOE的成名超必殺技，以巨大旋風(龍捲風)擊向對手。攻擊判定大，攻擊力亦非常「可觀」，然而今集的起招速度大為減慢，是較為可惜的地方。

●爆烈HURRICANE TIGER踵

攻擊判定出現得極快的亂舞系超必，由於其起招速度夠快，因此若連接連續技一起使用，便能造出理想的攻擊效果。

●史上最強之LOW KICK

今集新增的超必殺技，JOE會向對手使出一擊強勁的LOW KICK，是為一招下段攻擊判定的招式，起動時間長，攻擊距離有限，但應用在連續技上卻有不俗的奇襲效果。



STRIKER動作

●ORA ORA爆烈拳

JOE會從畫面版邊一定距離出現，並以爆烈拳攻擊對手，更重要是這時玩者可以同時作出攻擊追打對手。

技指令表

技	指令
通常投	
膝地獄	近敵時→或←+C
LEG THROW	近敵時→或←+D
特殊技	
LOW KICK	→+B
SLIDING	↘+B
必殺技	
HURRICANE UPPER	←↙↓↘→+A or C
爆烈拳	A or C掣連打
爆烈拳FINISH	爆烈拳中↓↘→+A or C
TIGER KICK	→↓↘+B or D
SLASH KICK	←↙↓↘→+B or D
黃金之踵	↓↙←+B or D
超必殺技	
SCREW UPPER	↓↘→↓↘→+A or C
爆烈HURRICANE TIGER踵	↓↘→↘↓↙←+A or C
史上最強之LOW KICK	↓↘→↓↘→+B or D
STRIKER動作	
ORA ORA爆烈拳	由畫面版邊一定距離出現並以爆烈拳攻擊

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	◎	×	×
蹲下	◎	×	×	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	×
斜方／垂直小跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
→+B	○			
↘+B	×			

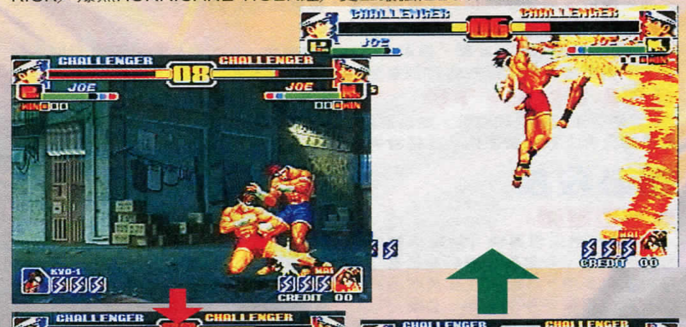
【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	C
操作難易度	C
總合	C

面對中距離的對手可以「弱HURRICANE UPPER」作牽制，遠距離站立重腳可用作對空技。面對跳過來的對手，除了「TIGER KICK」外，如能先讀對手動作，最好能以「黃金之踵」應付，因為擊中空中的對手後能作出空中追打。在近身戰方面，最簡單是以LOW KICK→CANCEL弱SLASH KICK，這是由於「弱SLASH KICK」的出招速度快，加上指令方面較易CANCEL的關係。先前提及的新增超必-「史上最強之LOW KICK」，雖然招式起動時間長，但只要出得夠快也可連接於連續技上。另外，由於它的攻擊判定為下段，加上若按住不放是可以「儲」的，故這招用在「陰」人倒也是一絕。

【連續技】

1) 蹲下輕腳→蹲下輕拳→CANCEL爆裂拳(4 HIT)→CANEL強爆烈拳FINISH
2) 蹲下輕腳→蹲下輕拳→CANCEL爆烈HURRICANE TIGER踵／MAX版SCREW UPPER
3) 近距離站立重拳→CANCEL LOW KICK→CANCEL SLASH KICK／TIGER KICK／爆烈HURRICANE TIGER踵／史上最強之LOW KICK







不知火舞（MAI SHIRANUI）



【各技解析】

通常技＆特殊技

舞的通常技在各方面也取得十分優秀的平衡，首先她的遠距離站立輕腳及遠距離站立重拳是牽制遠距離的最佳手段，特別以遠距離站立輕腳對空封位一流。面對中至近距離的對手，遠距離站立重腳發揮了奇襲作用，進一步拉近雙方距離。近身戰中站立重腳及蹲下重拳扮演了相當重要的位置，這是因為其CANCEL性能極佳之故。特殊技方面，要注意「紅鶴之舞」的CANCEL特性改變了，在通常技後使出亦只可於第1HIT CANCEL其他必殺技。「黑燕之舞」的奇襲性能依奮，雖是中段技，只留意出招太慢。「大輪風車落」特性依然未變，跳躍中突然使出有不俗的奇襲效果，特別與「浮羽」及「山櫻桃」交替使用更讓對手無所適從。而新增的「浮羽」及「山櫻桃」在實戰中則有很大作戰價值，「浮羽」主要攻擊對手正下方，但出招時間較長；「山櫻桃」若配合大跳躍一起使用，更能有效地愚弄對手。基本上，以舞的高機動力配合各種特殊技，很易便能取得制空權。

必殺技

●花蝶扇

舞的舊有「飛行道具」型必殺技，可牽制遠距離的對手，收招後有一段頗長的硬直時間，很易給對手反擊。按A掣放出可誘對手跳過來，然後進行空中封殺戰術。

●龍炎舞

攻擊判定出現得很快的一招，能抵消一般的遠程飛行道具，若配合連續技一起使用便能造出更強勁的攻擊。使用密度頗高的招式。



●必殺忍蜂

突進型必殺技，攻擊判定出現得很快，然而其收招後的硬直時間也頗長，若配合連續技一起使用便可造出更強勁的攻擊。

●飛翩之舞（空中）

從空中向地面突進的招式，如在遠距離或大／中跳躍途中突然使出，不但能擾亂對手視線，更重要是可以截擊對手的攻擊。被擋格後會出現很大空隙，隨時給對手反擊。

●飛翩之舞（地上）

飛翩之舞在地面上使出的版本，之後追加的多項輸入指令使到阿舞能造出數段多擇式的攻擊模式，如能交替使用便可把對手玩弄於股掌間。三角跳中輸入↓↙←＋A or C是「飛翩之舞（空中）」，可向地面進行突進攻擊；三角跳中輸入↓＋A or C是為「山櫻桃」，主要打點為斜下方；三角跳中輸入↓＋B or D是為「浮羽」，主要攻擊為對手正下方；而三角跳中近敵時則輸入↓↙←＋B or D是為「桃花鳥」，是指令投的一種。

●小夜千鳥

手中的扇子後得巨大化後擊向對手，可視為對空技。另外，今集亦可連接「龍炎舞」後使用。

超必殺技

●超必殺忍蜂

「必殺忍蜂」的強化版，是為突進型的超必殺技，攻擊力高及攻擊判定出現得快是其優點，然而由於被擋格後很易會遭受對手反擊，故最好用於連續技中。

●鳳凰之舞

使出時先向上昇起，在空中化作一團火球後，便會以自轉方式擊向對手。此招的起動時間較慢，然而，若以此招來「打背脊」便會取得不俗的效果。

●水鳥之舞

一次過放出三把「花蝶扇」，能牽制對手大部份在地上的活動能力，不過，此招的硬直時間頗長，對手只消以大跳躍便能避過，到時便真的任人魚肉了。

STRIKER動作

●櫻吹雪

舞會從畫面版邊出來應援，當接觸到對手時則變作以花嵐攻擊對手，更重要是這時玩者可以同時作出攻擊追打對手。



技指令表

通常投	
不知火剛臨	近敵時→或←＋C
風車崩	近敵時→或←＋D
夢櫻	空中近敵時↑以外＋C or D
特殊技	
紅鶴之舞	↘＋B
黑燕之舞	→＋B
大輪風車落	跳躍中↓＋A
浮羽	跳躍中↓＋B
山櫻桃	跳躍中↓＋D
必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋A or C
龍炎舞	↓↙←＋A or C
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋B or D
飛翩之舞（空中）	跳躍中↓↙←＋A or C
飛翩之舞（地上）	↓儲↑＋A or C（持續按掣攻擊）
飛翩之舞（空中）	↓儲↑＋A or C後三角跳中↓↙←＋A or C
山櫻桃	↓儲↑＋A or C後三角跳中↓＋A or C
浮羽	↓儲↑＋A or C後三角跳中↓＋B or D
桃花鳥	↓儲↑＋A or C後三角跳中近敵時↓↙←＋B or D
小夜千鳥	↓↙←＋B or D（能以龍炎舞CANCEL）
超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋B or D
鳳凰之舞	↓↙←↓↙←＋A or C
水鳥之舞	↓↘→↓↘→＋A or C
STRIKER動作	
櫻吹雪	從畫面版邊出來應援，當接觸到對手時則變作以花嵐攻擊

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	×	×	◎	◎
垂直通常跳躍	×	×	×	◎
斜方／垂直小跳躍	○	×	○	○
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	◎			
→＋B	△			
↘＋B	△			
空中↓＋A	○			
空中↓＋B	×			
空中↓＋D	×			

【對人基本戰術】

今集的舞不論在各方面也得到一定程度的強化，其中新增的特殊技「山櫻桃」更是非常好用，由於它的攻擊打點為斜下方，故用於中／大跳躍時來「陰」對手有不俗的效果。由於舞的連續技很強，故儘量在跳躍攻擊後接蹲下輕腳／蹲下重拳以連續技狙擊對手。對空方面，由於今集取消了「飛翔龍炎陣」及「白鷺之舞」，故制空的任務便交給「小夜千鳥」→CANCEL「龍炎舞」應付。另外，不得不提的就是「飛翩之舞」的變更點，由於今集在「飛翩之舞（地上）」後能衍生出「飛翩之舞（空中）」、「山櫻桃」、「浮羽」及「桃花鳥」多項不同的攻擊模式，令舞在制空方面取得了絕大優勢，只要善用「飛翩之舞（地上）」後的三角跳，舞便能以多擇方式使用突進技、特殊技及指令投，讓對手無所適從。

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	A
速度	A
操作難易度	B
總合	B

【連續技】

1）蹲下輕腳→近距離站立輕拳→CANCEL紅鶴之舞（1 HIT）→CANCEL小夜千鳥→CANCEL龍炎舞

2）COUNTER MODE發動→蹲下重拳→CANCEL紅鶴之舞（1 HIT）→CANCEL弱龍炎舞→SUPER CANCEL超必殺忍蜂



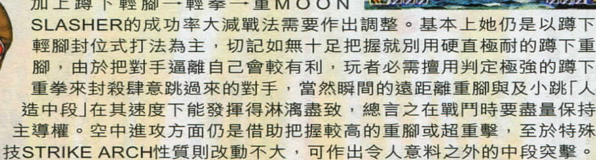




怒隊 IKARI TEAM



LEONA



【各技解析】

通常技＆特殊技



和上集比較，LEONA的實力明顯地又再被削弱了，除蹲下輕腳連發這類密集式攻擊外似乎很難牽制對手，加上蹲下輕腳→輕拳→重MOON SLASHER的成功率大減戰法需要作出調整。基本上她仍是以蹲下輕腳封位式打法為主，切記如無十足把握就別用硬直極耐的蹲下重腳，由於把對手逼離自己會較有利，玩者必需擅用判定極強的蹲下重拳來封殺肆意跳過來的對手，當然瞬間的遠距離重腳與及小跳「人造中段」在其速度下能發揮得淋漓盡致，總言之在戰鬥時要盡量保持主導權。空中進攻方面仍是借助把握較高的重腳或超重擊，至於特殊技STRIKE ARCH性質則改動不大，可作出令人意料之外的中段突擊。

必殺技



● MOON SLASHER

輕的和上集沒有太大分別，重方面則加長了硬直時間，除非是在連續技否則還是使用蹲下重拳對空比較好。

● GROUND SABER、GLIDING BUSTER

同樣是改動不大的突進技，發生時間快是其特徵，輕的在COUNTER MODE更可用來CANCEL超必，應用層面大得多。



● X-CALIBER

改變了指令及性質是其優勢所在，通常是在STRIKE ARCH命中後作追打之用。

● BALTIC LAUNCHER

威力和實用性每況愈下的招式，不過若有幸命中對手可補上一記MOON SLASHER。

● EARRING爆彈・1

雖然出其不意是這招的威力所在，不過出招奇慢是它的最大敗筆，可媲美以前的EYE SLASHER…

● EARRING爆彈・2：HEART ATTACK

如果能夠擊中對手，當經過一段時間或再次輸入指令就會令爆彈引爆，但由於判定不強固此普遍只會在密着狀態時的連招中使用。

超必殺技



● V SLASHER

特性沒有太大改變，同樣可在空中擊中地面對手後CANCEL使出，或者是當作STRIKE ARCH之後的追加技。

● REVOLVE SPARK

《拳皇'99》一大廢招，由上集可在連招中應用自如變成MAX與否都是發生奇慢，加上沒有太多無敵時間所以不提也罷。



● GRATEFUL DEAD

今集追加的新超必，樣子有點像前作的X-CALIBER，雖然可趁對手放飛行道具時使用，但因無敵時間太短往往會在起動途中遭受截擊，幸好在COUNTER MODE時可和GROUND SABER合作無間。

STRIKER動作

● KILLER TOUCH

應用性不高的STRIKER，LEONA會從畫面外向前突進過來，但經常會被對手輕易擋着，所以不是STRIKER的理想材料。

技指令表

技	指令
通常投	
LEONA CRUSH	近敵時→or←＋C
ODER BUCKLER	近敵時→or←＋D
HEIDERN INFERNO	空中近敵時↑以外＋C or D
特殊技	
STRIKE ARCH	→or←＋B
必殺技	
MOON SLASHER	↓儲↑＋A or C
GROUND SABER	←儲→＋B or D
GLIDING BUSTER	重GROUND SABER中→＋D
X-CALIBER	跳躍中↓↙←＋A or C
BALTIC LAUNCHER	←儲→＋A or C
EARRING爆彈・1	↓↙←＋B or D
EARRING爆彈・2：HEART ATTACK	←↓↙＋B or D(一定時間內再次輸入指令引爆)
超必殺技	
V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←＋A or C
REVOLVE SPARK	↓↙←↙↓↘→＋B or D
GRATEFUL DEAD	↓↘→↓↘→＋A or C
STRIKER動作	
KILLER TOUCH	至畫面版邊突進，在對手身上設置爆彈

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎／◎	◎／◎
遠距離站立	×	×	◎	×
蹲下	◎	×	◎	×
垂直通常跳躍	×	○	×	○
斜方／垂直小跳躍	○	○	×	○
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	○			
→＋B	△			

【對人基本戰術】

先說防守，判定很強的蹲下重拳可算是防空的最主力武器，有時或者可用空中投來擊開對手，地面戰則盡量要靠速度與判定甚高的蹲下輕腳，若被困着就要毫不猶豫按C＋D轟走之，另外以小跳攻擊來避掃腳亦有不俗效果。進攻方面，除了蹲下輕腳和小跳攻擊來作牽制技外，玩者需擅用近身重腳來CANCEL各種必殺技，例如當對手對空技落空時就可馬上衝前趁機以近身重腳→STRIKE ARCH→CANCEL X-CALIBER反擊，或者使用近身重腳與EARRING爆彈2：HEART ATTACK的組合，只要緊記大部份的攻擊都是由近身重腳作開端便可。

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	B
速度	B
操作難易度	B
總合	B

【連續技】

1）空中重拳／重腳（打低點）→蹲下重拳→CANCEL重MOON SLASHER

2）空中重拳／重腳（打低點）→站立重腳（1 HIT）→CANCEL STRIKE ARCH→CANCEL X-CALIBER／V SLASHER

3）（COUNTER MODE發動，畫面邊限定）近距離站立重腳（1 HIT）→CANCEL EARRING爆彈2：HEART ATTACK→蹲下重拳→CANCEL輕GROUND SABER→SUPER CANCEL GRATEFUL DEAD







RALF JONES



【各技解析】

通常技

手長腳長是他的象徵，雖然站立重拳的發生時間延遲了不少，可是站立輕腳的距離卻能彌補這個缺點，用來作地上戰封位效果一流，蹲下技則仍是以重拳的連技為主。空中戰方面，很遺憾空中重拳的判定大減，影響連技的發生確率，不過空中超重擊卻出奇地有用，「超人腳」一出基本上對手只有硬擋的份兒，而稍需先讀的垂直跳重腳也很厲害。

必殺技

● VULCAN PUNCH

威力已今非昔比的招式，假如不幸被擋格後果則不堪設想，所以請別胡亂按拳掣。

● GATLING ATTACK



RALF的基本突進技，縱使可用來對空但通常都是在重拳命中後使用的，此外更可在COUNTER MODE用來CANCEL超必。

● 急降下爆彈PUNCH

分為空中與地上兩種，空中通常用來插向地面上愛掃重腳的人，地上則有不俗的對空效果。

● SUPER ARGENTINA BACK BREAKER



威力甚大的指令投，判定並不比CLARK的弱，除了可吸着逐漸走近的對手外還可CANCEL近身重拳作連續技使用。

● RALF KICK

改變了指令頓時令用途大減，不過老實説其攻擊判定真的很大，若能掌握其儲勁特性就有可能變成強招。

● RALF TACKLE

可將對手撞向半空的新必殺投，由於重的發動時間太慢所以通常都會使用輕的指令，又或者在重拳擊中後作CANCEL使用。

超必殺技

● BARI BARI VULCAN PUNCH

發動時間快的連擊攻擊型超必，可在近身站立重拳或蹲下重拳後CANCEL使出，不過若被擋格就會露出很大空隙。

● 騎馬VULCAN PUNCH



撲向對手足部、纏住後不斷施展轟擊的超必，和BARI BARI VULCAN PUNCH不同它的判定是下段與及若被擋格便會馬上停下來，另外用來截擊跳過來的對手效果亦很不錯。



● GALACTICA PHANTOM

雖然是防禦不能的招式，不過出招前卻有一段儲勁時間差，只要以大跳躍攻擊就能輕易破解，所以只能在打跌對手後立即使出。

STRIKER動作

● GALACTICA PHANTOM

先以判定很強的急降下爆彈PUNCH跳進畫面內，再補上一記防禦不能的GALACTICA PHANTOM，實用性是眾STRKIER中較高的一人。

技指令表

通常投	
DYNAMITE HEAD BUTT	近敵時→or←+C
NORTHERN LIGHT BOMB	近敵時→or←+D
必殺技	
VULCAN PUNCH	A or C掣連按
GATLING ATTACK	←儲→+A or C
急降下爆彈PUNCH(地上)	↓儲↑+A or C
急降下爆彈PUNCH(空中)	跳躍中↓↘→+A or C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時←↙↓↘→+B or D
RALF KICK	持續按住B or D掣一段時間，然後放開按掣發動攻擊
RALF TACKLE	→↘↓↙←+B or D
超必殺技	
BARI BARI VULCAN PUNCH	↓↘→↘↓↙←+A or C
騎馬VULCAN PUNCH	↓↙←↙↓↘→+B or D
GALACTICA PHANTOM	↓↘→↓↘→+A or C
STRIKER動作	
GALACTICA PHANTOM	急降下爆彈PUNCH着地後GALACTICA PHANTOM

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	○	○	○	×
遠距離站立	○	×	×	×
蹲下	○	×	○	○
垂直通常跳躍	×	×	○	×
斜方／垂直小跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	○			

【對人基本戰術】

角色性能評價	
攻擊力	A
距離控制	B
速度	C
操作難易度	B
總合	B

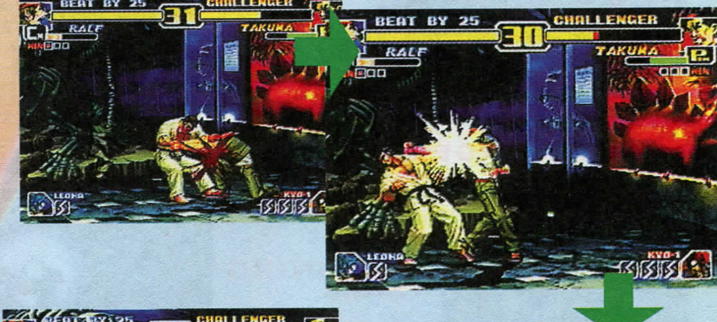
上集有「封位王」美譽的RALF，由於站立重拳的發生時間減慢了很多，需要預早先讀對手的行動才會有效，所以封位要改用站立輕腳或空中超重擊，近身戰方面則仍是靠近身重拳→SAB這個基本連續技。另外，三招超必的實用性都不算太高，固此建議將POWER GAUGE用來作GUARD CANCEL吹飛攻擊之用，或者儲到MAX時發動ARMOR MODE全力進攻。總結一句，要將RALF用得好就必需緊記以單發攻擊慢慢滲入對手的防守範圍，再以SAB分勝負。

【連續技】

1) 蹲下重拳→CANCEL GATLING ATTACK／RALF TACKLE／BARI BARI VULCAN PUNCH／輕騎馬VULCAN PUNCH

2) 空中重腳→近距離站立重拳→CANCEL SUPER ARGENTINA BACK BREAKER

3) (COUNTER MODE發動) 蹲下重拳→CANCEL GATLING ATTACK→SUPER CANCEL BARI BARI VULCAN PUNCH







CLARK STEEL



【各技解析】

通常技＆特殊技

站立重腳的判定削弱了少許，所以對空截擊就需要借助其他辦法，玩者可選擇前跳或後跳重腳作防禦式攻擊，又或者使用空中超重擊來不斷壓迫對手，前小跳輕拳亦有不俗效果。地面戰方面，遠距離站立重拳判定大增，往往可借助它來牽制對手行動，近身重拳除了威力強外第1 HIT更是各種連技的起手式，至於硬直甚久的蹲下重腳則盡可能避免使出。特殊技STOMPING依然帶有中段特性，可惜出招慢只能作奇襲攻擊之用。

必殺技

● GATLING ATTACK

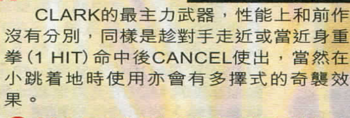


今集重新出現的突進技，整套動作的持續時間和威力都較RALF為差，通常都是放在連招中使用。



● MOUNT TACKLE、CLARK LIFT、ROLLING CRADLER、SUPER LIFT（D.D.T.）

刪除了極有用的移動投，取而代之變成防禦可能兼沒有攻擊力的MOUNT TACKLE，亦因如此它只會在近身重拳（1 HIT）命中後CANCEL使用。接着可使用的3款連攜性能上沒有太大分別，只要記着隨後可再駁FLASHING ELBOW。



● SUPER ARGENTINA BACK BREAKER



CLARK的最主力武器，性能上和前作沒有分別，同樣是趁對手走近或當近身重拳（1 HIT）命中後CANCEL使出，當然在小跳着地時使用亦會有多擇式的奇襲效果。

● NAPALM STRETCH

對空用指令投，可截擊大部份半空中的對手，不過今集卻主要是在使用GATLING ATTACK後的追打攻擊。

● FRANKEN STEINER

足部完全無敵的中段指令投，除了能避開地面掃腳攻擊外還可對付從天而降的對手（當然有一定難度），是SAB以外另一主力武器。

● FLASHING ELBOW



所有必殺投在使用後都可用這招追打，但要留意輕與重的FE在攻擊距離上有點分別，所以要因應情況來判斷使用哪一款。

超必殺技

● ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER



可算是最常用超必之一，判定和SAB沒有太大分別，所以當有POWER GAUGE時就可以在近身重拳（1 HIT）命中後CANCEL使用。



● RUNNING THREE

威力比UAB更為強大，起動瞬間足部無敵，可「陰」那些喜愛用重腳掃人的傢伙，但留意只要一跳就能輕易避開。

STRIKER動作

● FLASHING LAUNCHER

可捉住沒有防禦的對手，在投擲後可使用其他判定較強的招式（如大蛇薙）作防禦不能的追打。

技指令表

通常投	
GERMAN投	近敵時→or←+C
FISHERMAN BUSTER	近敵時→or←+D
DEATH LAKE DRIVE	空中近敵時↑以外+C or D
特殊技	
STOMPING	→+B
必殺技	
GATLING ATTACK	←儲→+A or C
MOUNT TACKLE	←↙↓↘→+A or C
CLARK LIFT(必殺投)	MOUNT TACKLE中↓↓+A
ROLLING CRADLER(必殺投)	MOUNT TACKLE中↓↓+B or D
SUPER LIFT(D.D.T.)(必殺投)	MOUNT TACKLE中↓↓+C
SUPER ARGENTINA BACK BREAKER(必殺投)	近敵時←↙↓↘→+B or D
NAPALM STRETCH(必殺投)	→↓↘+A or C
	重GATLING ATTACK中→↓↘+A or C
FRANKEN STEINER(必殺投)	→↓↘+B or D
FLASHING ELBOW	必殺投動作中↓↘→+A or C
超必殺技	
ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER	近敵時→↘↓↙←→↘↓↙←+A or C
RUNNING THREE	←↙↓↘→←↙↓↘→+B or D
STRIKER動作	
FLASHING LAUNCHER	捕捉一定距離內對手，然後擲出對手

CANCEL表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	×	◎	◎／×	×
遠距離站立	×	×	×	×
蹲下	◎	×	×	×
垂直通常跳躍	×	×	×	×
斜方／垂直小跳躍	×	×	×	×
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
→+B	×			

【對人基本戰術】

地上戰絕對是以站立重拳主導，封位之餘亦可防空，若想壓迫對手就可用前跳重腳／超重擊，當發現對手有虛位時，可衝前用近身重拳（1 HIT）駁SAB或GATLING ATTACK系組合技作出攻擊。可能聽起來會有一種跳前跳後的打游擊感覺，不過若想玩得華麗一點就可多點使用FRANKEN STEINER來截擊對方，又或者多點利用小跳指令投來攻擊。簡言之，RALF是用拳腳技封位，CLARK則是用投技來封位。

【連續技】

角色性能評價	
攻擊力	B
距離控制	C
速度	C
操作難易度	B
總合	B

1）近距離站立重拳（1 HIT）→CANCEL SUPER ARGENTINA BACK BREAKER→FLASHING ELBOW

2）空中重腳→近距離站立重拳（1 HIT）→CANCEL ULTRA ARGENTINA BACK BREAKER

3）空中重腳→近距離站立重拳（1 HIT）→CANCEL重GATLING ATTACK（3 HIT）→CANCEL NAPALM STRETCH→輕FLASHING ELBOW







WHIP

【各技解析】

通常技＆特殊技



若論難用程度來說，WHIP可算是整個遊戲中的表表者，事關幾乎所有的拳技都都是揮舞長鞭，判定雖大但卻收招奇慢，這種大開大合式打法需要很高的先讀能力。在近距離戰鬥中輕腳是唯一較可靠的技倆，得手後就切記要補上大部份時間都是防禦不能的跳躍重拳，總之就是要不斷打游擊戰，至於空中超重擊的判定也很強。

特殊技→＋A雖然可以連打5次，不過由於無法CANCEL其他招式固此實用性不大。

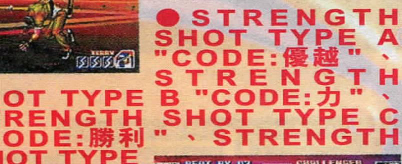
必殺技



●BOOMERANG SHOT "CODE:SC"

合共為2 HIT的必殺技，當第1 HIT成功命中後才會發生第2 HIT，對空能力縱使不差但頗需先讀對手動作。

●ASSASSIN STRIKE "CODE:BB"



和BILLY當年的強襲飛翔棍有異曲同工之妙，按掣的不同會影響着地點，缺點是若然落空的話就中門大開任人魚肉。

●STRENGTH SHOT TYPE A "CODE:優越"、STRENGTH SHOT TYPE B "CODE:力"、STRENGTH SHOT TYPE C "CODE:勝利"、STRENGTH SHOT TYPE D "CODE:餡"



有點像山崎龍二的蛇使，ABC掣分別代表上中下段攻擊，其中彼此的動作和特性又有些微分野，又可按D掣來取消動作，不過發生時間真的很慢。

●HOOK SHOT "CODE:風"

「泰山爬樹藤」式空中突進攻擊，發生時間快兼且突襲性能高，可用來對付企圖跳過來的對手。

●DESERT EAGLE

開鎗阻嚇對手之技，但由於彈艙只得8發，因此若全數用盡就會進入任人鞭打的入彈狀態…



超必殺技

●SONIC SLAUGHTER "CODE:KW"

只要對手不是在擋格狀態，就會被WHIP胡亂揮鞭不斷攻擊，但由於很難獨立使出所以通常都是在近身重拳命中後CANCEL之招式。

STRIKER動作

●VALKYRIE SHOT

對手和她保持的距離多少會有不同形態，較遠時就會是隨意不斷胡亂揮鞭，近身時則有點像BOOMERANG SHOT "CODE:SC"。

技指令表

技	指令
通常投	
ALPHA	近敵時→or←＋C
ZEST	近敵時→or←＋D
特殊技	
WHIP SHOT	→＋A(可連續輸入五次)
必殺技	
BOOMERANG SHOT "CODE:SC"	←↙↓↘→＋A or C
ASSASSIN STRIKE "CODE:BB"	→↓↘＋A or B or C or D(出現位置變化)
STRENGTH SHOT TYPE A "CODE:優越"	→↘↓↙←＋A(可按着儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE B "CODE:力"	→↘↓↙←＋B(可按着儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE C "CODE:勝利"	→↘↓↙←＋C(可按着儲勁)
STRENGTH SHOT TYPE D "CODE:餡"	STRENGTH SHOT儲勁中＋D作解除
HOOK SHOT "CODE:風"	跳躍中↓↙←＋A or C
DESERT EAGLE	←↓↙＋A or C · A or C連按(八槍之後子彈填補)
超必殺技	
SONIC SLAUGHTER "CODE:KW"	↓↙←↙↓↘→＋A or C
STRIKER動作	
VALKYRIE SHOT	由畫面版邊出現揮舞皮鞭

CANCEL 表

	輕拳	輕腳	重拳	重腳
近距離站立	◎	◎	◎	◎
遠距離站立	×	◎	×	◎
蹲下	×	◎	◎／◎	×
垂直通常跳躍	×	○	×	○
斜方／垂直小跳躍	×	○	×	○／○(※)
吹飛攻擊	○			
空中吹飛攻擊	×			
→＋A(5次連續輸入)	×／×／×／×／×			

※大跳躍可CANCEL

【對人基本戰術】

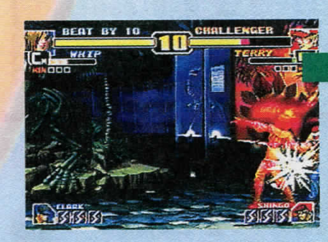
由於必殺技大多數都會露出致命虛位，因此主要是靠通常技分勝負，和對手相距較遠時可多用防禦不能的前跳重拳來攻擊，但基於空中重拳的發生時間很遲所以要預早按掣發招。和對手靠近時則要用站立或蹲下輕腳來還擊，當然若有機會便可用近身站立重拳／蹲下重拳(1 HIT)來CANCEL各必殺技或超必，其實即使不用必殺技只要善用空中重拳滲入就很容易產生連續技。防守方面，如果不想冒險ASSASSIN STRIKE "CODE:BB"亦是對空的一大選擇。

【連續技】

1) 近距離站立輕腳×2→蹲下輕腳→CANCEL重BOOMERANG SHOT "CODE:SC"

2) (COUNTER MODE發動)站立重拳→CANCEL重BOOMERANG SHOT "CODE:SC"(1 HIT) SUPER CANCEL SONIC SLAUGHTER "CODE:KW"

角色性能評價	
攻擊力	C
距離控制	C
速度	B
操作難易度	D
總合	C









拳皇大會幕後黑手身份曝光！！

經過個多月來的報道，最後頭目的資料終於可以正式曝光，這名叫KRIZALID的角色實力強橫，他召集強者們舉辦這次拳皇大會有甚麼目的？他的名字上和K'有點相似，到底二人有甚麼不可告人關係？



變身前



變身後

KRIZALID(古利查力度)是「N.E.S.T.S.」的其中一名幹部，今次舉行拳皇大賽目的是要收集格鬥家們的戰鬥資料及解放散播開去，令分散在世界各地的複製草薙京一齊開始恐怖活動，使世界陷入恐慌之中。KRIZALID以為K'是他的複製人，但事實剛好反KRIZALID才是K'的複製人，他的所有記憶是由K'移植過來。在今次的K.O.F.中，他使自己的身體進行戰鬥資料的移植實驗，而且成功，證明了由中BOSS變身成大BOSS的實驗成功了。

KRIZALID變身前技表

投技	DEAD FALL	將敵人按在地面上
必殺技	NEGATIVE ANGUISH	貫穿力強的飛行道具
	DEMON LANDING	從空中突進的腳踢攻擊

KRIZALID變身後技表

投技	DEAD FALL	將敵人按在地面上
特殊技	CUTSPIN	勾拳→跳躍回轉拳的連續技
必殺技	DUHON RAGE	用腳勾出巨大的圓形龍卷風
	LETHAL IMPACT	用腳將敵人按在地面上
	RISING DARKMOON	跳躍時有手刀轉動的對空技
	DESPERATE MOMENT	令敵人變成無防禦狀態之突進攻擊
	MOMENT PENETRATION	DM之追打技，以掌底硬轟向敵人
超必殺技	END OF HEAVEN：NORMAL	全身被火炎包圍，再向敵人斬出斜十字
	END OF EDEN：MAX	剛才超必的MAX版
	DESPERATE OVERDRIVE	把敵人推到牆邊後以無數的拳攻擊

BOSS戰故事介紹



■HEIDERN部隊發現目標有所行動





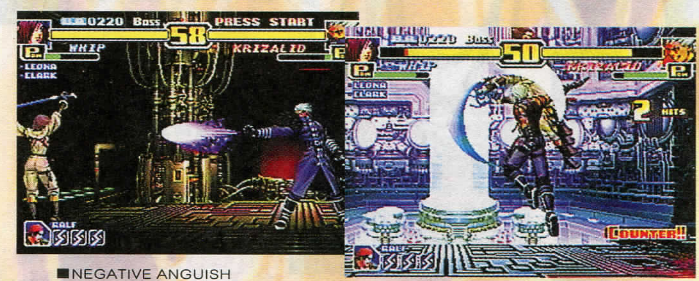
■有大量複製草薙京在地球各處



■KRIZALID的力量乃來自眾人對付大蛇時的資料

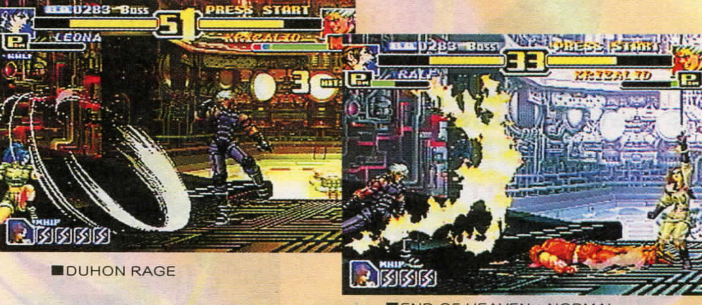
KRIZALID的個人資料

格鬥流派	將先前收集來的資料，由戰鬥服回應至肉體中戰鬥
出生日期	10月23日
年齡	29歲
出生地	愛爾蘭
血型	AB型
身高	188 cm
體重	73 kg
興趣	收集名人的複製人
喜歡的東西	刀套、牛油三文治克力架
重要的東西	下屬
討厭的東西	無意義的會議



■NEGATIVE ANGUISH

■RISING DARKMOON



■DUHON RAGE

■END OF HEAVEN：NORMAL

"真"草薙京與八神庵亂入挑機

只要以一局過沒有續關的情況下完成遊戲，加上符合特定的條件，玩者就有機會和遊戲中的隱藏角色："真"草薙京或八神庵進行最後決鬥！如果能夠把他們打倒那麼結局畫面亦會有點不同，至於詳情則請留意下期的報道了。順帶一提，如果阿京或八神是隊中成員的話，是會出現另一個結局的。

至於家用版的用家又怎樣呢？據知家用版的《拳皇'99》即使無需秘技，也可以在開始時選用這兩名隱藏人物的。



■終於把KRIZALID打敗了



■突然有神秘人出現，原來是阿京

■"真"草薙京實力強橫

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
22日	APOCALYPSE~THE APOCALYPSE~	SUCCESS	4800日圓	ACT
	必殺PACHINKO STATION PUCHI～NANASHI是什麼？～	SUN SOFT	1500日圓	SLG
	PAQA(PocketStation專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	MARL王國之人形姬＋1	日本一SOFTWARE	3800日圓	RPG
	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	CAPCOM	6800日圓	AVG
	BOYS BE…2nd Season	講談社	5800日圓	SLG
	FISH ON!BASS	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES MARK矢崎之四柱推命	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Goo！Goo！SOUNDY	KONAMI	4800日圓	ETC
	三昧系列 村越正海之爆釣日本列島釣魚手掣對應版	VICTOR SOFT	2500日圓	SLG
	三昧系列 灣岸TRIAL	VICTOR SOFT	2500日圓	RCG
	Superlite 1500 SERIES CARD II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES 在遊戲中你的青春	SUCCESS	1500日圓	TAB
	AI將棋2 DELUXE	AIFOUR	4800日圓	TAB
23日	GUILTY GEAR復刻版	ARC SYSTEM WORKS	2800日圓	FIG
	森田和郎之將棋道場	悠久ENTERPRISES	3800日圓	TAB
	森田和郎之REBIRTH	悠久ENTERPRISES	1500日圓	TAB
30日	全是QUIZ之人生GAME 運與頭中的大富豪	TAKARA	5800日圓	TAB
	必殺PACHINKO STATION now～這是最好的！真第一天國～	SUN SOFT	2800日圓	SLG
	CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰(1)出擊！驚異之機械軍團	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫歌劇院之怪人	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英雄傳説(1)在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	Memories Off	KID	價格未定	TAB
	DRERBY STALLION'99	ASCII	4800日圓	SLG
	EXCITING BASS2	KONAMI	4800日圓	SPT
	PIXY GARDEN	escot	6300日圓	SLG
	超發明BOY格烈佛～光輝Wonderland～	TAITO	5800日圓	RPG
	SIMPLE 1500 SERIES Vol.17 THE BIKE RACE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	RCG
	FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX'99	EXCING ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	YOSHIMOTOMUCHI子物語～南島之GORONGO島～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	ARPG
	裝甲騎兵VOTOMS鋼鐵的軍勢	TAKARA	6800日圓	SLG
	MONACO GRANDPRIX RACING SIMULATION 2	UBI SOFT	5800日圓	SLG

9月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	我的暑假(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG

10月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
1日	織田信長傳(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	DESTRAGA(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	麻雀大會II Special(The Best)	KOEI	2800日圓	TAB
7日	★鈍色之攻防32人之戰車長 廉價版	SHANGRI LA	2800日圓	SLG
	★WAKU WAKU VOLLEY(廉價版)	ATHENA	2800日圓	不詳
	■SIMPLE 1500 SERIES Vol.15 THE PACHINKO	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	■日本島～命運會由骰子決定嗎？	HUMAN	4800日圓	TAB
	■ZEUS II Carnage Heart	ARTDING	6800日圓	SLG
	■續．御神樂少女探偵團～完結篇～	HUMAN	5800日圓	AVG
	拉麵橋	TOMY	5800日圓	SLG
	我的帆船加油NIPPON CHALLENGE	TOMY	5800日圓	SLG
	PETPETPET	魔法	5800日圓	SLG
	宇宙機動VANARK	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	黑暗中的探險隊	SPIKE	5800日圓	AVG
	SILVER事件	ASCII	5800日圓	AVG
	PHYSIC FORCE 2(對應PocketStation)	TAITO	5800日圓	FIG
	WONDER BIKURUZU DOGIBONE大作戰	SUNSOFT	5800日圓(預定)	SLG
	三國志加強版	KOEI	9800日圓	SLG

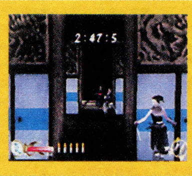


今次這隻重新製作的《三國誌加強版》，不論畫面或遊戲內容都得到大幅度的提升，令遊戲的耐玩性更長，而且三國誌是中國偉大歷史之一，這對於同是龍的傳人的香港人來說這絕對比任何一款歷史遊戲都要好，對於一班喜愛歷史遊戲的玩家攻加是不能錯過。

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
14日	■森之王國	AMUSIC ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	SRPG
	■JO JO奇妙冒險	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ROBOT X ROBOT	NEMESIS	5800日圓	SLG
	光之島	AFFECT	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	MEDIA WORKS	8800日圓	SLG
	ROBBIT MON DIEU	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ACT
21日	★競馬最勝之法則'99秋冬	SHANGRI LA	2800日圓	SLG
	★POCKET軍初回限定版(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	8800日圓	ETC
	■POCKET軍(POCKET STATION專用CD-ROM)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	PLANET LAIKA	ENIX	6800日圓	RPG
	蛙之書冊～探求已失去的記憶～	VICTOR SOFT	5800日圓	RPG
	MAGICAL DROP F大冒險也非輕鬆事！	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	1 on 1(廉價版)	JORDAN	2800日圓	SPT
	撞球「BILLIARDSMASTER」(廉價版)	ASK	2500日圓	TAB
	VING BEST 春風戰隊V FORCE	VING KIDS	2480日圓	不詳
28日	★必殺柏青哥STATION 2~爆發！常識破之2 TYPE	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	■POKELER(對應PocketStation)	ATLUS	價格未定	ETC
	■Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	ACT
	■東巴！THE WILD AVGENTURES	WHOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	■MONSTER COLLECTION～假面的魔導士～	角川書店／ESP	5800日圓	RPG
	漂流記	KSS	5800日圓	SLG
	HARLEM BEAT~You'er The One~	KONAMI	5800日圓	ETC
	SuperLite 1500 SERIES實踐PACHISLOT必勝法SEMI REVOLUTION	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES 回來了PACHI夫Dream Collection	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 SERIES將棋II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	SuperLite 1500 SERIES花札II	SUCCESS	1500日圓	TAB
	DARK TALES FROM THE LOST SOUL	SAMMY	5800日圓	STG
	Parlor!PRO Jr.Vol.2	三井物產	3200日圓	SLG
	挑戰女流雀士	CULTURE BRAIN	1980日圓	TAB
	Wizardary New Age of Llygamyn	LOCUS	5800日圓	RPG
	Prismaticallization	ARC SYSTEM WORK	5800日圓	AVG
	HIGH SCHOOL OF BLIZ	MEDIA WORKS	5800日圓	TAB
	■傳說廳之六MONSTER COMPLETE WORLD ver.2	IDEA FACTORY	5800日圓(暫定)	RPG
	BAROQUE歪曲了的妄想	STING	6800日圓	RPG
	職業麻雀 極 天元戰	ATHENA	5800日圓	TAB
	a bug's life	KONAMI	5800日圓	ACT
	LIGHT FANTASY外傳NYANYAGANYAN	TONKINHOUSE	5800日圓	RPG
	CLICK漫畫銀河英雄傳說(2)伊賢倫攻略	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	實戰角子老虎機必勝法！SINGLE~EPSILON R~	MAX BET	1980日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！SINGLE~幪面超人&GALLOP~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！SINGLE~幪面超人V 3~	MAX BET	2500日圓	TAB
上旬	PLANET DOB	HUDSON	5800日圓	ETC
10月	■SIMPLE 1500 SERIES Vol.16 THE PACHINSLOT	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	SLG
	■CROSS探偵物語	WORK GEM	6800日圓	AVG
	ROCKMAN 4新的野心	CAPCOM	2800日圓	ACT
	■BRIGHTIS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	QUIZ角色OKEDON！東映特撮英雄PART 2	BANPRESTO	3800日圓	ETC
	VIRTUA角子老虎機EX	MAP JAPAN	6800日圓	TAB
	Formula One 99	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC

11月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2日	Wild Boater World Border	Tao Human System	3900日圓	SPT
	■BREEDING STUD'99	KONAMI	4800日圓	SLG
	■PACMAN WORLD 20th ANNIVERSARY	NAMCO	價格未定	ACT
4日	最終電車(廉價版)	VISIT	1980日圓	SLG
	■SUBMARINE HUNTER(魚虎)	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
11日	★ROX~POP COLLECTION 1200Yen Vol.6~	ALTRON	1200日圓	PUZ
	★ROBOT PIT 2~ POP COLLECTION 1200Yen Vol.5~	ALTRON	1200日圓	STG
	■THE•占卜~戀愛星空占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	■西遊記	KOEI	6800日圓	SRPG
	■立體忍者活劇 天誅 忍百選	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	2500日圓	ACT



自推出第一集以來便大受玩家歡迎的立體動作遊戲《天誅》，這遊戲受歡迎的原因是因為遊戲在一個忍者時代中進行；又有大量新奇的道具使用，因其他國家的人對日本的忍者不太熟悉，通常都會覺得他們是武功很高及來去自如的人，非常神秘，所以當玩家玩這遊戲時會令玩家覺得自己已變成一個忍者，這亦是遊戲受歡迎原因之一，而最新一集的《天誅》相信廠方定必會將遊戲內容大幅度強化，務求令玩家對此遊戲留下更深刻的印象。

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	PRISONER(暫稱)	每日COMMUNICATIONS	5800日圓	AVG
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~MASTER X~	MAX BET	2500日圓	TAB
	實戰角子老虎機必勝法！ SINGLE~SPACE SWING~	MAX BET	2500日圓	TAB
18日	■THE•占卜2~每日之塔羅牌占卜	VISIT	1800日圓	ETC
	■FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	4800日圓	AVG
	★FUN！FUN！PINGU～歡迎來到南極！～(限定版)	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	MAX SURFING 2000	KSS	5800日圓	SPT
	最強東大將棋2	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES Vol.18 THE BOWLING	SUCCESS	1500日圓	SPT
	Superlite 1500 SERIES Vol.19 THE雙六	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES Vol.20 THE PUZZLE	SUCCESS	1500日圓	PUZ
25日	■RU KONCHERT PIANISM	童	4800日圓	不詳
	■RU KONCHERT FORTISM	童	4800日圓	不詳
	■PACHISLOT ALZE王國2	ALZE	價格未定	SLG
	■按收MELODY！	VINGKID	1980日圓	ETC
	★SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	不詳
	★200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
	★DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	KONAMI	2800日圓(暫定)	SLG
	★心跳之放學後(THE BEST)	KONAMI	2800日圓(暫定)	ETC
	★心跳回憶DRAMA SERIES vol.1虹色之青春(THE BEST)	KONAMI	2800日圓(暫定)	AVG
	★心跳回憶DRAMA SERIES vol.2彩之愛歌(THE BEST)	KONAMI	2800日圓(暫定)	AVG
	★心跳回憶DRAMA SERIES vol.3啟程之詩(THE BEST)	KONAMI	2800日圓(暫定)	AVG
	★凝望騎士(THE BEST)	KONAMI	2800日圓(暫定)	SLG



KONAMI一連推出多隻廉價版遊戲，而且當中有三隻是心跳回憶系列，相信這對於一眾心跳FANS來説絕對是一件好事，因為是廉價版，FANS可以三隻一起買下來收藏，而從未玩過心跳系列的朋友亦可襯這機會嘗試一下風靡萬千日本人的育成遊戲。

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	★AI麻雀2000	I FOUR	6800日圓	TAB
	VALKYRIE PROFILE	ENIX	6800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎～消失燈火之間～	DATA EAST	5800日圓	AVG
	真・魔裝機神PANZER WARFARE	BANPRESTO	價格未定	SRPG
	TOKIMEKI MEMORIAL 2	KONAMI	6800日圓	SLG
	TURE LOVE STORY FAN DISC(暫稱)	ASCII	4800日圓	AVG
	Parlor!PRO Jr.Vol.3	日本TELENET	2900日圓	SLG
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	不詳
	TOKIMEKI MEMORIAL 2限定版	KONAMI	9800日圓	SLG
	純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳	IDEA FACTORY	5800日圓	不詳
	Superlite 1500 SERIES F1 TEAM運營SIMULATION	SUCCESS	1500日圓	SLG
	Superlite 1500 SERIES新生TOILET之花子小姐	SUCCESS	1500日圓	不詳
	Superlite 1500 SERIES SUPER CASINO SPECIAL	SUCCESS	1500日圓	TAB
	Superlite 1500 SERIES WORLDCUP GOLF~IN HYATT杜拿多海灘	SUCCESS	1500日圓	SPT
上旬	THE TOWER OF BABEL	TECHNOSOLEYU	3800日圓	PUZ
下旬	GATE KEEPERS	角川書店	6800日圓	SRPG
	PACHI是髮髻	HACBERY	5200日圓	ETC
	CHARAMELA	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
11月	■一擊-鋼之人-	BANDAI	5800日圓	SLG
	■GLOW LANCER	ATLUS	6800日圓(暫定)	RPG
	■White Diamond	escot	6300日圓	SRPG
	■ROCKMAN 5 BLUES之圈套！？(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	★MEDALOT R	IMAGINEER	5800日圓(暫定)	RPG
	★ALUNDRA 2~魔進化之謎~	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ARPG
	★Pet in TV~with my dear dog~ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG	
	★FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	INTERNATIONAL CARD SYSTEM	4800日圓	TAB
	★必殺柏青哥STATION 7・CR CHUMY HOUSE XL・CR BATTLE HERO V・FINEPLAY	SUNSOFT	4800日圓	TAB
	LITTLE PRINCESS MARL王國之人形姬2	日本一SOFTWARE	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	週刊Gallop BLOOD MASTER	PONY CANYON	6800日圓(預定)	SLG
	Neorude刻下的紋章	TECHNO SOFT	5800日圓	RPG
	多啦A夢 SOS！ 童話之國(復刻版)	EPOCH社	2800日圓	ACT
	Ling Rise(暫名)	EPOCH社	5800日圓	不詳

12月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	古古羅西亞圖	SUNSOFT	5800日圓	SRPG
	角子老虎機帝王3(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HREO EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
2日	TARZAN	KONAMI	5800日圓	ACT
	■實況J-LEAGUE1999PERFECT STRIKER	KONAMI	5800日圓	SPT
9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	★親子ENTERTAINMENT SERIES電視連環劇	KONAMI	2800日圓	不詳
16日	■筋肉番付Vol.1~我是最強之男！~	KONAMI	5800日圓	未定
22日	★華蘭虎龍學園~心跳篇~	J・WING	2800日圓	不詳
	★RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	不詳

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	★LOVE GAME'S WAI WAI TENNIS	SUNSOFT	4800日圓	SPT
30日	★我要作曲	VING KIDS	2480日圓	不詳
12月	■KOUDELKA	SACNOTH/ SNK	6800日圓	AVG
	■All Star Tennis'99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	■井手洋介之麻雀教室	ATHENA	4800日圓	TAB
	■SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTURE BRAIN	2800日圓	FIG
	■SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTURE PUBLISHERS	1980日圓	FIG
	■CBR(CRASH BANDY RACING)(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	■蒼魔燈	TECMO	5800日圓	ACT
	■DRAGON VALOR	NAMCO	價格未定	ARPG
	■感覺之名偵探	NAMCO	價格未定	AVG
	■桃太郎電鐵V	HUDSON	5800日圓	TAB
	■COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	6800日圓	AVG
	★SPECTRAL BLADE	IDEA FACTORY	價格未定	不詳
	★THAT'QT	KOEI	5800日圓	SLG
	★AZITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	★ACTION BASS	SYSYCOM ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	★我是航空管制官	SYSYCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	不詳
	★PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	AVG
	★超能力戰士MICROMAN GENERATION 2000	TAKARA	5800日圓	不詳
	★J LEAGUE實況LIVE STADIUM(暫稱)	TECMO	5800日圓	SPT
	～ART KAMION～藝術傳	TYO	價格未定	不詳
	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
	閉鎖病院(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	GUNDESS	STARFISH	價格未定	不詳
	GUNDESS DATA集	STARFISH	價格未定	不詳
	THE LEGEND OF DRAGOON	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	DX人生GAME III	TAKARA	5800日圓	TAB

99年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
夏	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
秋	★CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	★CLICK漫畫DYNAMIC ROBOT大戰2~恐怖！惡魔族復活~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓(暫定)	ETC
	Superlite 1500 SERIES 激突！四驅BATTLE	SUCCESS	1500日圓	RAC
	GRAND TURISMO 2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	SPOOKY POOKY！！～妖怪之心跳大作戰～	TYO	價格未定	ACT
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	GROWLANSER	ATLUS	價格未定	RPG
	STAR WARS EPISODE 1～PHANTOM MENACE～	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	AVG
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	GRAND RESTAURANT～料理& WINE職人們～	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	DEWPRISM	SQUARE	價格未定	ARPG
	ARC THE LAD III	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫CLICK之日	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	青之6號(暫稱)	BANDAI VISUAL	6800日圓	AVG
	超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
冬	遊戲王 真DUEL MONSTERS(暫稱)	KONAMI	價格未定	未定
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	NAMCO	價格未定	AVG
	POKEKANO～愛野由美～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～植野史緒～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	POKEKANO～～寶條院靜香～(對應PocketStation)	DATAM POLYSTAR	3800日圓	SLG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	RUNABOUT2	CLIMAX	5800日圓	RAC
	劍客異聞錄 甦醒之蒼紅之刃SAMURAI SPIRITS新章	SNK	價格未定	RPG
99年	■想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	■Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	■NEUES	escot	價格未定	AVG
	DRAGON QUEST VII~伊甸之戰士們	ENIX	價格未定	RPG
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ALG
	S.C.A.R.S.	Ubi SOFT	5800日圓	RAC
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	ROBIN CELLULOID之冒險(暫稱)	GUST	價格未定	AVG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	SPT
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	Dinobreeder another progress(暫稱)	J · WING	5800日圓	ACT
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG

今冬

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	■VAGRANT STORY	SQUARE	價格未定	AVG
	■聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓	SRPG
	■Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	■DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	★STREET FIGHTER EX2PLUS	CAPCOM	價格未定	FIG
	★STREET GOLF	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	■山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	EARLY RENIS～荒野之天使們～	ATLUS	價格未定	AVG
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG
	CHRONO CROSS	SQUARE	價格未定	RPG
	POCKET熟	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	LAND MAKER	TAITO	5800日圓	不詳
	SALMON NIGHT	BANPRESTO	價格未定	不詳
	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	價格未定	RAC

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
2000年1月	■夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	■SUPER BLACK BASS×2	STARFISH	5800日圓	SPT
	■你的STEADY	CD BROS	5800日圓	AVG
	■FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(預定)	ETC
	■THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	價格未定	不詳
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
2000年2月	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	★EVE ZERO	NETBRIDGE	價格未定	不詳
2000年春	■生靈王(SHIBASU)1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	蜃氣樓回廊	PFLEGEMUTTER STAGE	5800日圓	AVG
2000年夏	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	不詳
2000年	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	★TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	不詳
	■GAIA MASTER(暫稱)	CAPCOM	5800日圓	TAB
	■RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	■ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	DIGITAL ART COLLECTION山形SPRING	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形SUMMER	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形AUTUMN	IMAGINEER	價格未定	ETC
	DIGITAL ART COLLECTION山形WINTER	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳説幪面之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MELKURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN 4新的野望！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN 6史上最大之戰！！(對應PocketStation)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	飛龍之拳COLLECTION(暫稱)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓	ACT
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	HYPER TOUR	3D	價格未定	SLG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	CHAOS HEAT	TAITO	價格未定	ACT
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	價格未定	SRPG
	士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
	Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
	GUNCON GAME(暫稱)	namco	價格未定	STG
	TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
	CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
	LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
	OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
	BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
	PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
	CHRONO TRIGGER	SQUARE	價格未定	RPG
	聖靈機LIVE RAID	Winkysoft	價格未定	不詳
	★RPG創作室4	ASCII	價格未定	SLG
	★BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	價格未定	不詳
	★BEAST WARS METALS	TAKARA	價格未定	不詳

Dreamcast

9月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
23日	創造IDOL雀士吧！	JALECO	6800日圓	ETC
	創造IDOL雀士吧！(初回限定版)	JALECO	6800日圓	ETC
	ESPION-AGE-NTS	NEC HOME ELECTRONICS	5800日圓	SLG
	幻影月夜	SIMS	5800日圓	AVG
	集合！團團轉溫泉(對應Dreamcast KEYBOARD)	SEGA	4800日圓	ETC
30日	★古拉雲之鳥籠KAPITEL 1「契約」(通訊販賣對應)	世嘉	280日圓	不詳
	BLACK/ MATRIX AD	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	J-LEAGUE 創造職業球會！	SEGA	6800日圓	SLG
	dancing blade任性桃天使！~Tears of Eden~完全版	KONAMI	5800日圓	AVG

10月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
7日	MARIONETTE COMPANY	MICROCABIN	6800日圓	AVG
	PLUS PLAM	拓洋興業	3800日圓	PUZ
14日	SONIC ADVENTURE International	SEGA	5800日圓	ACT
21日	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆伝	naxat	5800日圓	TAB
	夢馬券'99～INTERNET～	SHANGRI-LA	2800日圓	SLG
28日	■ZOMBIE REVENGE	SEGA	5800日圓	ACT
	SHENMU～莎木～一章 橫須賀	SEGA	6800日圓	RPG
	REVIVE…～蘇生～	DATA EAST	6800日圓	AVG

在冬季的某一日、主角芭月涼剛回到武館，看見代表武館精神的牌扁被打破，館外亦停了一部陌生的黑色汽車，進館後發現一名弟子受傷躺在地上，主角便覺事態不妙，立即四處查看，芭月涼調查至道場，在這裡發生了一件改變他一生的，父親芭月巖被一名陌生男子打倒，生命更被了結，究竟、這個男子是誰？他到武館來有甚麼目的？所有的答案就由玩者在遊戲裡尋找・・・

11月以後

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
3日	蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800日圓	STG
11日	★CHU CHU ROCKET！	世嘉	2800日圓	不詳
11日	★CHU CHU ROCKET！(連COLOR CONTROLLE)	世嘉	2800日圓	不詳
18日	棋太平GOLD	NET VILLAGE	價格未定	TAB
25日	★古拉雲之鳥籠KAPITEL 2「鳥籠」(通訊販賣對應)	世嘉	280日圓	不詳
	★電幻天使麻雀~SHANGRILA~	MARVELOUS ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	■魔劍X	ATLUS	6800日圓	AVG
	DEATH CRIMSON 2~蜜蜂針之祭壇	ECOLE SOFTWARE	5800日圓	STG
	輸入電話鈴聲	VING KISS	1980日圓	ETC
下旬	來打哥爾夫球吧！	BOTTOM UP	3980日圓	SPT
11月	★GIGA WING	CAPCOM	5800日圓	STG
	■JO JO奇妙冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	■LANGERISSER MILLENNIUM	MASAIYA	價格未定	SRPG

	■SUPER PRODUCERS～目標是演藝界～	HUDSON	6800日圓	SLG
	■F1WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	VIDEO SYSTEM	5800日圓	RAC
	Speed Devil	Ubi SOFT	5800日圓	RAC

12月

	將棋(暫稱)	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	TAB
2日	■輪入鈴聲	WAKA製作所	7800日圓	ETC
9日	■平成麻雀狂(暫稱)	MICRONET	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	MEDIA WORKS	6800日圓	SLG
16日	■烙印戰士	ASCII	6800日圓	ARPG
22日	■RAINBOW COTTON	SUCCESS	價格未定	ETC
23日	D之食桌2	WARP	6800日圓	ARPG
12月	★爆裂無敵BANGAIOH	TREASURE	5800日圓	STG
	★VERMICION DESERT	REVERHILL	5800日圓	不詳
	SUNRISE 英雄譚(暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	RPG
	VJ Monster	WAKA製作所	價格未定	ETC
	花組對戰COLUMNS	SEGA	價格未定	PUZ

99年

	PANZER FRONT	ASCII	6800日圓	SLG
秋	參加職業棒球隊！	SEGA	5800日圓	SPT
	PANORAMA COTTON 2(暫稱)	SUCCESS	價格未定	STG
	Dream Flyer	SEGA	價格未定	ETC
	PLUS PLUM	拓洋興業	價格未定	PUZ
冬	★SPACE CHANNEC 5	世嘉	5800日圓	不詳
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	價格未定	AVG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	NEPPACHI～10連CHAIN中LAS VEGAS旅行～	大黑電機	5800日圓	SLG
'99年	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF(暫稱)	SEGA	5800日圓	SPT
	VIRTUAL STRIKER 2 DC(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S.Ver.5.4(暫稱)	SEGA	價格未定	ASTG
	ALL GU LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	Brave Knight(暫稱)	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	蒼魔燈	TECMO	價格未定	ACT
	神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定	STING	價格未定	RPG
	ROOMMANIA#203	SEGA	價格未定	SLG

今冬

	央華封神～央華開花之時	ESP	6800日圓	SRPG
	★PUYO PUYO DA！FERTURING ELLENA SYSTEM	COMPILE	價格未定	不詳
	★十偶戰紀～霸王～	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	七開秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	電車GO！2高速編3000番台	TAITO	價格未定	SLG
	聖靈機LIVE RAID	Winkysoft	價格未定	不詳
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC

2000年

	上海(暫名)	SUCCESS	價格未定	TAB
1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	★古拉雲之鳥龍KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣對應)	世嘉	280日圓	不詳
3月30日	★古拉雲之鳥龍KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣對應)	世嘉	280日圓	不詳
5月25日	★古拉雲之鳥龍KAPITEL 5「購買」(通訊販賣對應)	世嘉	280日圓	不詳
7月27日	★古拉雲之鳥龍KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣對應)	世嘉	280日圓	不詳
春	★L.O.L.～LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	不詳
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	ARPG	
夏	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	Rayman 2(暫稱)	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定

	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	★通訊對戰LOGIC BATTLE大憲戰	FORTY FIVE	價格未定	TAB
	★MATEL MAX	ASCII	價格未定	不詳
	AERO DANCING SPECIAL DISC 轟隊長之秘密DISK	CRI	價格未定	ETC
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	ARPG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	戰國TURB Fanfan I me Dunce-doublentendre	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
	RING(暫稱)	角川書店	價格未定	AVG
	SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	價格未定	APUZ
	TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄉間之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	Project ARES(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
	學級王山崎(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	未定
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	平成麻雀莊(暫稱)	MICRONET	價格未定	TAB
	超鋼戰紀機械王	CAPCOM	價格未定	FIG
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG

發售檢討中

	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	未定
	NFL 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT
	READY2 RUMBLE BOXING(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

9月

23日	WIN BACK	KOEI	7800日圓	ACT

10月

2日	BEAST WARS METALS64	TAKARA	6800日圓	ACT
14日	■V-RALLY EDITION99	SPIKE	7800日圓	RAC
15日	■職業麻雀「兵」64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
22日	■夜光蟲II～殺人航路～	ATHENA	6800日圓	AVG
29日	超級機械人大戰64	BANPRESTO	7800日圓(預定)	SLG

最新一輯超級機械人大戰還有一個月便推出，今次的機種是N64，由於媒體是盒帶關係，以往在PS及SS上需要的讀碟時間將為完全消失，換上的將會是令人爽快的戰鬥速度，完全增加遊戲的可塑性，而且在今集的機戰中更加入了多套機械人作品，相信在10月29日這遊戲推出之時，將再次帶起另一次機戰熱潮。

	64花札～天使的承諾～	ALTRON	6800日圓	TAB
10月	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	不詳

11月

11日	★BEATLE ADVENTURE RACING	EASQUARE	6800日圓	不詳
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	不詳
	CUSTOM ROBOT(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	JET FORCE GEMMINI(暫稱)	任天堂	6800日圓	不詳
下旬	CHORO Q64 2超級GRAND PRIX RACE	TAKARA	6800日圓	RAC

12月

1日	巨人之DOSIN1(64DD專用DISC)	經銷商未定	價格未定	ETC
3日	爆BOMBERMAN 2	HUDSON	價格未定	ACT
16日	大盜伍佑衛門 妖怪雙六(暫名)	KONAMI	7800日圓	RPG
	惡魔城默示錄2(暫稱)	KONAMI	7800日圓	ACT
12月	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	價格未定	RPG
	F-ZERO X EXPANSION KIT(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	RAC
	ROBOT PON COT64七海之牛奶糖	HUDSON	價格未定	RPG
	SIMCITY 64(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	DONKEY KONG 64(暫稱)	任天堂	7800日圓	ACT
	MARIO PARTY 2(暫稱)	任天堂	5800日圓	TAB
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PAINT STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO(64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST SOUND MAKER(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ETC
	大戰略	經銷商未定	價格未定	SLG
	GOLF	經銷商未定	價格未定	SPT
	忍者亂太郎CHALLENGE PUZZLE(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	TOP GEAR HYPER BIKE(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC
	TOP GEAR RALLY 2(64DD專用DISC)	KEMUKO	價格未定	RAC

99年

99年	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	TONIC TROUBLE	Ubi SOFT	價格未定	ACT

2000年

1月	SUPER MARIO RPG 2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	6800日圓	RPG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
2月中旬	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
2月	PERFECT DARK	任天堂	6800日圓	
	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
3月	薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT

發售日未定

	井手洋介之麻雀塾(64DD專用DISC)	未定	價格未定	TAB
	現代大戰略Ultimate War(64DD專用DISC)	未定	價格未定	SLG
	日本PROFESSION TOUR 64(暫名64DD專用DISC)	未定	價格未定	FIG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	6800日圓	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	BIOHAZARD 2(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	SUPER MARIO 64-2(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説DD(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	ARPG
	Fire Emblem火焰之紋章64(暫稱、64DD專用DISC)	任天堂	價格未定	SLG
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	不詳
	MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思奉	CHUNSOFT	價格未定	不詳

NEO-GEO

9月

23日	THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	38000日圓	FIG

12月

	THE KING OF FIGHTERS'99(NEO-GEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

10月

21日	★KING OF FIGHTERS R-2(CAMPAIGN版)	SNK	2980日圓	FIG
	★BIOMOTOR UNITRON(CAMPAIGN版)	夢工房	1980日圓	SRPG
	■PARTYMAIL(對應無線)	ADK	3200日圓	ETC
	■POCHISLOT ARSE王國 POCKET HANABI(暫稱)	ARSE	3800日圓	ETC

遊戲發售時間表

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS SNK SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	■SNK VS. CAPCOM激突CARD FIGHTERS CAPCOM SUPPORTER'S VERSION	SNK	價格未定	TAB
	Beast Busters～闇之生體兵器～(暫稱)	SNK	價格未定	STG
	POCKET LOVE if	KID	4800日圓	SLG
	電車GO！2(暫稱)	SNK	4500日圓	SLG
11月	■FASELE！	SACNOTH	3800日圓	SRPG
	■連結PUZZLE連結PON 2	夢工房	3200日圓	PUZ
	機甲世紀UNITRON	夢工房	3800日圓	SRPG
12月	★水木茂之妖怪百景(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	■頂上決戰 最強FIGHTERS SNK VS. CAPCOM(Dreamcast對應)	SNK	價格未定	FIG
	PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB

99年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
冬	COOL BROADERS POCKET(暫稱、對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月	★PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	★目標!漢字王	SNK	價格未定	ETC
	★REVERSI(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	★SNK GALS FRIGHTERS(暫稱)	價格未定	FIG	
2月	★METAL SLUG 2nd Misson(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	■PACHINKO必勝GUIDE POCKET PARLOR 2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	■幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	★傳説之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	★MAGICIAN LORD(暫稱)	ADK	價格未定	ACT
	★PACHINSLOT ARUZE王國POCKET SERIES 3(暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	★KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	★KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	FIG
	■POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	■NEO · 21(對應無線)	DAINA	3800日圓	TAB
	■NEO · BACCARA(對應無線)	DINER	價格未定	TAB

SUPER FAMICOM

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	ETC

SEGA SATURN

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
14日	■SONIC 3D～FLICKIES' ISLAND～	SEGA	3800日圓	ACT
99年	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之ORGEL～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

9月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
23日	FRONT ROW	KID	3980日圓	RAC
	GAMEBOY DRAGON QUEST I · II	ENIX	4900日圓	RPG
	可愛的寵物店物語	TAITO	3980日圓	SLG
30日	V-RALLY	SPIKE	3980日圓	RAC
下旬	SUPER BLACK BASS～REAL FIGHT～	STAR FISH	4500日圓	SPT
9月	GOLF GAME SUPER SHOT(暫稱)	imaginer	3600日圓	SPT
1日	超級機械人大戰LINK BATTLE	BANPRESTO	4500日圓	SLG

10月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
8日	格鬥料理傳説BISTRO RECIPE激鬥FOOD BATTLE編	BANPRESTO	3980日圓	SLG
	SUPER REAL FISHING	BOTTOM UP	4500日圓	SPT
	■OCELLO MILLENNIUM	TUKUDA ORIGINAL	3980日圓	RPG
14日	WIZARDARY EMPIRE	STARFISH	3980日圓	RPG
	V-RALLY	SPIKE	3980日圓	RAC
21日	銃鋼戰記BULLET BATTLER	KONAMI	4500日圓	RPG
22日	■夜光蟲GB	ATHENA	3800日圓(預定)	AVG
	QUICKS ADVENTURE	TAITO	3980日圓	PUZ
28日	■語樂王TANGO！	J WING	3980日圓	ETC
29日	HAMSTER俱樂部	JOLTON	3980日圓	ETC
	■WETRIES GB	imaginer	價格未定	ETC
上旬	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	DIJYAV	KEMCO	3980日圓	AVG
中旬	■POCKET GT	MTO	3980日圓	RAC
10月	AQUA LIFE	TAM	3980日圓	不詳
	SILVENIA FAMILY童話國中的鏈咀	EPOCH社	3980日圓	SLG
11日	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ

11月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
12日	★LITTLE MAGIC	ALTRON	3980日圓	不詳
18日	■倉庫番傳説～光與闇之國	J WING	4300日圓	PUZ
21日	POCKETMONSTER金	任天堂	3800日圓	RPG
	POCKETMONSTER銀	任天堂	3800日圓	RPG
25日	BEAT MANIA GB2 GOTOCHA MIX	KONAMI	4300日圓	SLG
	筋肉番付GB～挑戰者是你	KONAMI	4500日圓	ACT
	■突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓	STG
26日	GRAN DUEL	BOTTOM UP	4500日圓	TAB
上旬	■SUPER CHINESE FIGHTER EX	CULTURE BRIAN	3900日圓	FIG
中旬	■本格將棋「聖」	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
11月	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	價格未定	RPG
	大家的將棋～初級編～	MTO	3980日圓	TAB
	R-TYPE DX(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	STG
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
2日	★POCKET PROWRESTLING	J WING	3980日圓(暫定)	SPT

12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
16日	★POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	不詳
17日	■BOMBERMAN MAX光之勇者	HUDSON	價格未定	ACT
	■BOMBERMAN MAX闇之戰士	HUDSON	價格未定	ACT
22日	★LEMMINGS VS	J WING	4500日圓(暫定)	不詳
26日	麵包超人 不思議微笑相簿	PINO CHIO	4200日圓	不詳
上旬	TOP GEAR POCKET2	KEMUKO	價格未定	RAC
12月	★SWEET ANGEL	KOEI	3980日圓	不詳
	★MONSTER FARM BATTLE CARD GB	TECMO	3980日圓	SLG
	★ROBOT PONKOTS	HUDSON	價格未定	不詳
	★SUPER BOMBLISS DX	BPS	3980日圓	不詳
	■白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	爆走戰記METAL WALKER GB(暫稱)	CAPCOM	價格未定	RPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	PACHISLOT必勝GUIDE DATA之王	BOSS COMMUNICATION	4980日圓	SLG
秋	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG

'99年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～(暫稱)	imaginer	價格未定	RPG
	很喜歡GOLF！(暫稱)	KID	3980日圓	SPT
	COLUMNS GB～手塚治蟲人物～	MEDIA FACTORY	價格未定	PUZ
今冬	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	FUNK THE 9 BALL(暫稱)	TAM	3980日圓	TAB
99年	SUPER BLACK BASS~REAL FIGHT~	STARFISH	4500日圓	不詳
2000年1月	★GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓	不詳

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
2000年2月	★METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	不詳
2000年3月	★DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
2000年春	RPG創作室GB	ASCII	價格未定	ETC
	★好孩子玩遊戲之道	KONAMI	價格未定	不詳

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	不詳
	★META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	不詳

Wonder Swan

9月至12月

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
30日	格鬥料理伝説BISTRO RECIPE～WONDER BATTLE篇～	BANPRESTO	3980日圓	RPG
	WONDER STADIUM '99	BANDAI	3600日圓	SPT
9月	幻之大陸王SEARCH & DUEL	SAMMY	3800日圓	ACT
10月 7日	■Haroboots	SUNRISE INTERACTIVE	4300日圓	RPG
	電車GO！2	CYBER FRONT	3800日圓	SLG
	專業麻雀for WonderSwan	ATHENA	3800日圓	TAB
14日	MAGICAL DROP for WonderSwan	DATA EAST	3800日圓	PUZ
21日	■ROCKMAN&FORTE	BANDAI	3800日圓	ACT
28日	■TURNTABLIST-DJ BATTLE	BANDAI	3800日圓	ETC
	■將棋登龍門	SAMMY	價格未定	TAB
11月2日	MINGUL MAGNET	HAL COPORATION	3800日圓	PUZ
2日	KEIBA	PAC	3800日圓	SLG
11日	KEIBA(暫稱)	PAC	3800日圓	SLG
18日	■ARMOR UNIT	SAMMY	價格未定	TAB
中旬	SIDE POCKET FOR WONDER SWAN	DATA EAST	3800日圓	SPT
下旬				
11月	★CARDCAPTOR櫻~櫻與不思議古羅咭	BANDAI	3800日圓	TAB
	由KISS開始…	KID	4200日圓	SLG
	謎王pocket	BANDAI VISUAL	3800日圓	ETC
	BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	3800日圓	不詳
12月 9日	★FEVER SANKYO公式柏青哥SIMULATION	BEC	3800日圓	TAB
16日	★在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
12月	★DIGIMON ADVENTURE	BANDAI	價格未定	不詳
	KAPPA GAMES超傳奇CARD BATTLE「妖符魔界」菊地秀行(暫稱)	光文社	4200日圓	TAB
	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MARCROSS(暫稱)	RAYUP	3980日圓	AVG
	D's Garage(暫稱)	BANDAI	2980日圓	不詳
	卒業for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG

2000年

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
1月	★BASS FISHING	BEC	3800日圓	SPT
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	PUZ
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月	超兄貴 海人和愛之傳説(暫稱)	BANDAI	3980日圓	TAB
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
3月	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	PUZ
	FLASH～約會之鐵人～(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	LANGRISSER D(暫稱)	BANDAI	3980日圓	SRPG
春	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	RPG
2000年	黑瞳之諾亞for wonder swan(暫稱)	Gust	價格未定	RPG

PlayStation 2（暫稱）

主機同時發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	■A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	★STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB

今冬

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	★WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC

2000年發售

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
春	★ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
夏	★ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	SLG
	■鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG

發售日未定

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★撞球BILLIARDS MSTER 2	ASK	價格未定	TAB
	★HTPER TOUR	SLIDY	價格未定	不詳
	★SKY SURFER(暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	★EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	★X-SHOOTER(暫稱)	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	STG
	★1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	■SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTURE PUBLISHERS	3800日圓	FIG
	★AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	ETC
	★新COOL BOARDERS(暫定)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	★玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	★GRADIUS 3&4復活之神話(暫稱)	KONAMI	價格未定	STG
	★實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	★DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT

在街機大受歡迎的音樂節拍遊戲《DRUMMANIA》終宣佈會在新機PS2上推出，而且更一早便將專用控制器公開，此舉無疑是幫PS2打了一支強心針，而據KONAMI稱，這專用控制器暫時只屬初步階段，他們的目標是將在街機的感覺完全帶到家中，務求令玩家在家中可原汁原味感受到街戲的感覺。

日期	遊戲名稱	廠商	價格	類型
	★齊來玩麻雀2(暫稱)	KONAMI	價格未定	TAB
	★上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	★CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	★新RIDGE RACER(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	★500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	★森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB

They have forgotten what fear and survival mean.
It's time for them to remember...

你們的逃亡、對我們來說是遊戲
你們的死亡、對我們來說是結果

PlayStation

BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE
完全攻略本

9月22日香港版、中國版同步推出

CAPCOM® CAPCOM ASIA CO., LTD.出版

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE GAME PLAYERS MAGAZINE製作